
www.game-exe.ru
ДЕКАБРЬ 1999
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.
Топ-10 1990-х годов
1 Doom
2 Command & Conquer
3 Sid Meier's Civilization
4 Quake
5 Half-Life
Myst
WarCraft II
6 Dune 2
Ultima Online
Wolfenstein 3D
7 Diablo
Sim City
System Shock
8 Fallout
9 Age of Empires
Tomb Raider
Total Annihilation
WarCraft
10 X-COM: UFO
Abomination: The Nemesis Project
Rayman 2: The Great Escape
"Аллоды-3: Возрождение"
"Чемпионат Ралли Mobil 1"
Omicron: The Nomad Soul
Demolition Racer
Sim Theme Park
Septerra Core
"Атлантида-2"
MSFS 2000
Flanker 2.0
Nocturne
Revenant
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
СТР.13-35
Десять лет одного века
Game EXE #12(53)'1999
© Издательский дом "Компьютерра"



Процесс пошел?

Написать вам подвигла статья А.Вершинина в октябрьском номере "Да здравствуют орки!". А точнее, подзаголовок "Blizzard формирует новый жанр". Сколько раз эта фраза упоминалась в отношении новых игр! Конечно, я не сторонник идеи, что фильмы бывают только о любви и о войне, но – всегда существует это маленькое НО. Итак, перейду к изложению сути.

В последнее время в игровой индустрии наблюдается процесс, который нельзя не заметить, это процесс интеграции игровых жанров. Примеров довольно много: Dungeon Keeper, WarCraft III, "Аллоды", "Паркан" и др. Именно поэтому, собственно, я и обратился к данной теме. Попытаюсь спрогнозировать результаты этого процесса. В первую очередь необходимо сказать о том, что рассматривать буду только два варианта.

Один из них уже сейчас хорошо представлен в вышеназванных играх – жанр игры есть сумма известных жанров (RTS + RPG + ...). Этот вариант основывается на том, что не используются современные сетевые возможности (разумеется, не в России), то есть игрок вынужден быть стратегом, воином и еще кем-нибудь одновременно или по очереди. Большинство обычных пользователей вряд ли смогут соответствовать подобным требованиям, следовательно – такой подход оттолкнет их от подобных игр.

Второй вариант более перспективен – он основывается на сетевых возможностях. Что я имею в виду? Разумеется, многие современные игры являются сетевыми полностью или частично, то есть противником или союзником в игровом процессе являются объекты, управляемые другим человеком. Но, что важно, сам процесс не претерпевает существенных изменений. Пример – Unreal Tournament. В чем разница между bot-матчем и death-матчем, кроме того кто управляет противником? Итак, начну излагать свою идею построения будущих игр.

Первое. Представим игровой процесс исходя из реальной жизни, то есть разделим игроков по жанрам довольно сумбурно, поэтому приведу пример.

Пусть Господин ПэЖэ и Frag будут десантом (жанр 3D action), ОМХ и Ом – разрабатывают план нападения (RTS), Вершинин – разведка (жанр не определен), Мария – научный сотрудник, ищущий новые типы вооружения и продовольствия (квест), Ламтюгов – пилот истребителя (симулятор)...

Каждый из вышеназванных спокойно играет в СВОЮ игру, а результат обрабатывается на сервере и передается остальным сообразно с жанром/типом игры. Вот как это могло бы выглядеть. Допустим, ПэЖэ во время боя захватил новый вид вооружения, тогда после определенных исследований, заключающихся в поиске какой-то "записки профессора", можно будет развить данную технологию, и стратеги смогут использовать ее в бою. Разумеется, решения самого высокого ранга принимает некто ББ.

Идея может показаться утопичной и нереализуемой, но, поверьте, это не так. При таком подходе к созданию игры все участники могут выбрать занятие себе по душе.

Я намерено оставил в стороне вопрос о цели подобных игр, так как считаю, что цель игры как таковая почти не определима без перехода на более сложные материи...

На этом разрешите остановиться и пожелать УЧУ еще много новых номеров, а его редакции интересных статей!

С уважением,

Viking_Ural (viking@kamensk.uralnet.ru).

РПГзация, или Мысли об ИдеАЛЕ...

Здравствуйте ВСЕ, и читающие, и пишущие! Всем вам и всего вам! Ну вот, предисловие готово... можно подавать второе.

Ближе к телу!

Глядя на Мир, нельзя не удивиться (это не я сказал)! То же самое можно сказать и про Игровой мир. Предметом нашего нынешнего Удивления стал жанр РПГ, а точнее – его медленное, но верное проникновение в каждый потаенный уголок Игрового Пространства. Вспомните повсеместное засилье action и БЕЗУМНОЭФПЭЭСНОГО 3D в играх, вспомните несчетное количество клонов C&C и WarCraft (а в сущности – ВСЁ ТА ЖЕ Dune 2), которые в последнее время заполнили все доступное пространство. Создалось впечатление, что Разработчики забыли слово "Прогресс" и стали зашибать деньги, делая одно и то же только с разными названиями! Конечно, про Технологический Прогресс умолчу, скоро Железо надо будет обновлять, как Страничку Новостей в И-Нете (хотите увидеть Технологический Прогресс – просмотрите все части NFS в хронологической последовательности – достойный пример).



Иными словами (или словами .УЧУ), мы получаем лишь Вторичные вещи, отличающиеся от других графикой (не всегда в лучшую сторону) и местом действия! Игровая индустрия остановилась на месте, чтобы сделать передышку, набраться сил и, возможно, придумать что-то свежее.

РПГзация Всех Стран

И тут всплывает немного забытый ("немного элитный") жанр РПГ. Если быть честным, то почти каждая игра данного жанра – Хит, Большое Сочное Яблоко, то есть отстоя здесь почти Net, ибо Ими (РПГ) занимаются только увлеченные и знающие цену Настоящей Игре люди (это к вопросу о причислении к элите). Ultima, Diablo, Fallout – это все очень большое и интересное, но пока не доступное для понимания масс (хотя прогресс уже заметен). Вот именно в это переломное время, когда Старые Игры уже не Могут, а новых еще не Хотят, РПГ вырастает Исполинским Древом средь кустов, обрастая всяческими префиксами вроде Action-RPG, Strategy-RPG etc. Смесь РПГ-с-чем-либо начала Глобальное нашествие. Скоро слово "RPG" на коробке с CD будет таким же необходимым элементом, как ужасное слово "3dfx". И остановится вся эта кутерьма, наверное, только после того как на Игровой 32-битный Свет появится "Тетрис 3D" с элементами РПГ... Прикинули? А нравится ли нам ТАКОЕ положение вещей? Давайте разберемся.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

Вся НАША жизнь — РПГ...

Все задумывались, что есть НАСТОЯЩАЯ ИГРА, ИГРА МЕЧТЫ? Так вот, ИГРА МЕЧТЫ – это такая игра, которая дает возможность осуществить то, что человек не в силах сделать в жизни. То есть Самая Хорошая Игра – это Жизнь! Пусть и внутри Компьютера, но Жизнь! ИГРА МЕЧТЫ должна позволить Игроку делать то, что он Желает: хочет, обвел всех рамкой и угнал в степи сажать кукурузу; хочет, сел в самолет и попробовал гоняться за ГадкимиМерзкимиИнопланетяшками; хочет, взял ППШ Фрага (хотя тот его, наверное, не отдаст) и пошел мочить Фашистов в НИКОМУНЕИЗВЕСТНОМ-ЗАМКЕ. Полная СВОБОДА, ограниченная только Фантазией и Желанием Другой Реальности ИГРОКА! Безумные идеи "Матрицы" в действии...

Главное

Так вот, РПГ, как ни один другой жанр, близко подобрался к этой заветной цели. Там есть уже почти ВСЁ, осталось добавить туда щепотку ОСТАЛЬНОГО ИГРОВОГО МИРА (около 200 миллиграммов) и раздать всем ПЕНТИУМЫ ХХХ с такими же УСКОРИТЕЛЯМИ ВСЕГО. Вот так.

Итог

Итак, вся тенденция развития Игрового Мира сводится к созданию Максимально Правдоподобного Мира с полной Свободой ВыБОРА. ИГРОК ПРАВ!!!

С поклоном,

Иван "Mr.Swoosh" Уваров (mrswoosh@mtu-net.ru).

Попытка, за которой Жизнь

Здравствуйте, уважаемая редакция!

В .EXE как-то было опубликовано письмо читателя, который с чувством превосходства сообщал, что он-де вырос из игр, что настоящая жизнь – это супер, "и вы еще поймете, о чем я..." (см. #4'99, стр.3. – **Ред.**). Позвольте дать этому человеку запоздалый ответ...

Мрачные дворцы "Вора", бешеные гонки NFS, головокружение Descent 3, бодрые голоса героев StarCraft... все сливается в гул настоящей, разношерстной, интересной и стОящей жизни, превращается в Дело, Которым Дышишь, в цель, ради которой крутишься весь день и весь вечер, ради которой терпишь трезвон телефона и мозоли от мыши, и брезгливые лица клиентов, и хитрые рожи партнеров, и все остальное, что так криво закодировал Высший Разработчик, обещавший нам Эдем, а в релизе Игры выдавший этот глючный бардак.

Почти ни одной игры не прошел я до конца. Только разве линию Wolfenstein 3D – Doom I/II – Duke Nukem 3D – QuakeI/II, правда, это – со всех сторон и от души. А все потому, что, разобравшись в том, как все устроено, и поняв, как тут себя вести, приспособившись, я теряю интерес к процессу. Я убеждаюсь в том, что игра проходима, примерно представляю – как, – и все, дальше не интересно. А жаль, ведь так красиво иногда...

Да, я знаю, это род наркомании – когда не можешь оторвать от экрана слезящихся глаз, когда прячешься в него от вида мира, и в наушники – от звука, когда до тошноты надоедает этот железный шуршащий вентилятором ящик, а ты все сидишь и сидишь, придумывая себе очередную "работу", и покушение на место за клавиатурой кажется покушением на святое – но что делать? – это уже характер, я сам становлюсь цифровым: "да – нет", "да – нет – завис"... Все, что вижу, воспринимаю как повод для воспроизведения "в цифре", фантастического воспроизведения, которое невозможно, которое я все равно не успею сделать, которое невозможно уже только в силу своей никомуненужности, никчемности и изначального убожества по сравнению с тем, как в реальной жизни стелется туман, просвечивают фонари сквозь листву, ходят люди.

Суть жизни – в неповторимости. Ни одна былинка, ни одна комбинация пылинок не рождается такой же, как предыдущая, и ни одной не суждено повториться, не говоря уже о животных, деревьях и людях. Чувство этой неповторимости, захватив меня один раз, потрясло и оставило в недоумении навсегда – как жить в мире, где ничто не повторяется, какие тут, к черту, законы и закономерности, какая в конце концов физика? А увидел я тогда попросту женщину, идущую по тротуару (я курил, сидя на окне и глядя на улицу)...

Женщина на ходу поправила волосы, и в этот миг на меня накатило странное чувство осознания, что никогда до этого момента она не поправляла волосы вот так, как сейчас, никогда ее руки, ноги, голова, тело не производили именно такой комбинации движений, никогда ее тень не бежала по асфальту нынешним зигзагом – и все это достаточно сложно, даже если не брать в расчет камешки, проехавшую мимо красную спортивную машину, листья на кустах, траву и, наконец, меня, выпускающего очередной клуб сизого дыма... И даже если попросить ее, заплатить ей безумные деньги, прогнать рядом такую же машину, дождаться такого же дня и такой же погоды – не будет и тени схожести в повторении, и какой-нибудь не так поползший через дорогу жучок испортит все представление. И календарь, и часы... "Дважды в одну воду не войдешь" – да что там в воду, в одну реку, в одну страну не войдешь дважды, даже если это твоя страна и твоя река.

Это не воспроизводимо цифрой. Зачатки такого воспроизведения появились в последних компьютерных играх, но это не то – все равно набор вариаций ограничен и исчерпывается за два часа... дальше идут комбинации "крупных кусков" – то есть те же NPC, только в профиль... Чтобы воспроизвести мир, нужно иметь PC, по информационной мощности сопоставимый с реальным миром.

Впрочем, человеческое восприятие быстро приспосабливается к обману, если обман интересен и если хозяин разума не склонен к всматриванию в мелочи. Обманывают же наши чувства кино и ТВ, и мы послушно говорим (а внутренний голос никогда не врет и оговорки его всегда значимы): "Диктор сказал" – хотя "сказала" всего лишь плоская, куцая по цвету, низкого разрешения, дурно шевелящаяся картинка, кривовато налепленная на черный ящик телевизора.

Не в этом ли кайф компьютера, не в этом ли секрет его наркосилы? Отчаявшись понять законы этого мира, отчаявшись найти повторение снаружи, мы создали упрощенный, понятный, повторяемый тысячи раз по нашему желанию мир – мир Игр, мир Программирования, мир Дизайна, в котором и стали героями. И постижение законов этого цифрового мира порой сложно, но не бесконечно и достижимо – игра всегда проходима, программа всегда виснет в одном и том же месте, чудес не бывает – особенно когда чудо заранее отрендерено, – и чем дольше мы изучаем ее внутреннюю физику, логику и психологию, тем интереснее, тем больше "торкает и берет", главное – точно знать, что нам дадут хоть здесь дотянуться до запретного плода Полного Знания, дотянуться и жадно сожрать, и, отвалившись, бежать на поиски новых Эдемов...

Дорогой соскочивший... Бедный вы мой, хороший! Мы-то придем в жизнь, отточив свое умение искать закономерности на понятных и простых примерах и задачках, и будем точить это умение постоянно и дальше. На решаемых, заметьте, задачках – а вы, где вы возьмете задачник? Реальность не даст – и вовремя прочитанный и перечитанный Борхес дает неопровержимые тому доказательства. Вы будете беспомощны, встретив монстра на улице или столкнувшись нос к носу с Дюком в уборной театра, вы растеряетесь, когда надо будет сообразить, где лежит ключ от ящика стола, вы или погрязнете в ежедневной рутине, озлобляясь от чувства покинутости, либо сойдете с ума, пытаясь разгадать тайны реальной Игры, пытаясь попасть в настоящий Эдем и куснуть настоящего яблочка... Ибо ни Наука, ни Искусство невозможны без упрощения и абстракции, без моделирования ситуаций, без проигрывания состояний мира, и нигде, кроме как в Науке и Искусстве, это моделирование не важно и не нужно, и, наконец, нигде, кроме как в Играх, не ставится это моделирование, это воспроизведение во главу угла, не становится самоцелью, так же как до компьютеров Жюль Верн и Уэллс прикидывали, как именно ходит треножник и плавает подводная лодка.

Я поверил бы вам, если бы вы никогда не были в Игре, но быть и – уйти из Игры – значит, сдрейфить, не потянуть, утомиться, потерять интерес к Истине, к Красоте, к радости победы, наконец. Вы еще вернетесь, отдохнув, в наш стан, поверьте... И мы встретим вас хорошим салютом из шотганов и файрболлов, заставив PC точно и красиво смоделировать размазывание вас по стенке и по нарисованному небу, – и разве реальная жизнь выкинет вам прекрасную табличку "Restart Mission"? Да, выкинет, – на экран во время Игры, неожиданный поворот сюжета, но Игра – это тоже в жизни, в реальности, а не где-то еще... Заметьте, "Mission" – какое высокое, полное религиозного пафоса слово, и опять же – не врет внутренний голос разработчиков, – не "Life", не "Chance", не "Session" – именно Миссия, Миссия Игры, тренировка восприятия своей жизни и реинкарнаций как Миссии, как эпизода Игры – ни больше, но и ни меньше... И Смерти – как неудавшейся попытки, за которой непременно будет еще одна Жизнь.

С уважением,

Всеволод Иванов (ivbivb@usa.net).

Наш цитатник-3

Вообще-то, пора уже оформлять "Цитатник" в отдельную рубрику внутри "Дорогой редакции...", однако ж год катится к концу, и что принесет нам Y2K – совершенно ИНОЙ, чумовой и, местами, модный Game.EXE (подписка на который к середине 2000-го вырастет до 20000 читателей с хвостиком), полную смену сложившейся системы рубрик, переход с кириллицы на латиницу, или все останется на своих местах, и мы отделаемся лишь косметическим ремонтом, – не знает пока никто. Даже ББ. Так что давайте на сегодня ограничимся еще одной, третьей, публикацией. А там – посмотрим...

Конечно же, о ПэЖэ

Вот взять ПэЖэ – ну чем не Чапай? А Фраг? Чем не Петька?

Я хотел бы послать ПэЖэ на все четыре стороны лично!

...И после этих строчек он называет себя квакером всех времен и народов!

Об Уилле Смите и Маше Аримановой

Уилла Смита как актера признаю и люблю, хотя как рэппер он, действительно, попсарь. В принципе ваша Маша мне тоже нравится.

О себе

Я один из тех читателей, которые готовы "вырвать кадык" любому, кто хотя бы в минимальной степени неуважительно отзовется о любимом издании.

Если уж от меня поступает претензия, то к этому стоит прислушаться.

О журнале

Первый номер "Магазина игрушек" в моей подшивке относится к январю 1995-го. (Интересное кино, товарищ! Даже НАШ первый номер относится к марту-95. Ну-ка, делитесь, откуда у вас такой раритет? – **Ред.**)

В 4 утра после очередной демки в голову иногда приходят трезвые мысли. Например, поблагодарить вас за журнал – живой язык и знание дела...

Все фразы (в журнале) типа "Это плохо" должны ОБЯЗАТЕЛЬНО начинаться или заканчиваться словами "In MY Honor Opinion". Или любыми другими словами, имеющими сходный смысл.

...Дальше все покатилось по наклонной – Game.EXE стал все больше и больше оказывать влияние на психику (да, да – я говорю о #4, о "Вангерах").

Game.EXE – величайший журнал. Олег Михайлович Ом – крррут, Андрей Георгович Хажинский – кррррут, но Господин ПэЖэ круче всех.

Два вопроса, просьба и мечта

На странице 106 10-го номера присутствует такая фраза (цитирую): "Машу каслом не испортишь (из личного опыта)". Что это, шутка или опечатка? Если опечатка, то вам стоит сделать строгий выговор вашему корректору, такая опечатка в свете последних изменений в штате выглядит... А если это шутка, то объясните, пожалуйста, что такое "касло" и как этим каслом можно (или нельзя) испортить Машу. И вообще, вышеупомянутая фраза вместе со скобками звучит несколько двусмысленно.

У меня огромная просьба: сообщите, во сколько мне обойдется заказная статья О.М.Х о каком-нибудь совершенно невинном и недорогом увлечении, ну, скажем, о коллекционировании спичечных коробков балабановской фабрики.

Ребята, неужели есть такая каторжная работа – играть в игры, которые НЕ НРАВЯТСЯ? Это ж... Хоть молоко за вредность дают?

Моя игра-мечта – симулятор жизни 3D (от первого лица) оффлайн, с хорошей реакцией компьютерного интеллекта на все действия игрока... Оффлайн, потому что онлайн испортит игру: все превратятся в РК и устроят шутер...

Об одной отечественной игре

Продолжительность игры – на уровне лучших мировых стандартов!

...все как всегда в стратегии, но сколько интересного и захватывающего, что называется играбельностью вы встретите в новой компьютерной игре...

Об Игоре Исупове

Выгоните, пожалуйста, Игоря Исупова с поста главного редактора журнала, он же вам продажи снижает (по крайней мере в Новосибирске).

О Ларе Крофт

...хочу раз и навсегда прояснить: мне всегда была глубоко безразлична госпожа Крофт, от самых кончиков



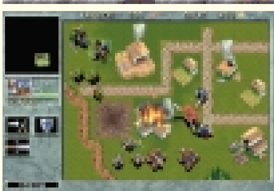
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...



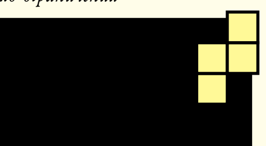
GAME-ИНФОРМБЮРО







В ЦЕНТРЕ

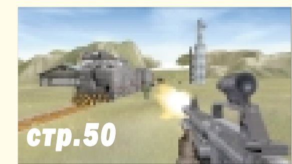


...ñïåöèàëüíî îòîáðàííûå è îáó÷åííûå Ó×Ó-êîððåñïîíäåíòû óæå íà÷àëè ðûòüñÿ â àííàëàõ è àíêåòèðîâàòü äîëãîæèòåëåé (âû íå çíàåòå, ãäå áû íàì íàéòè ëþäåé, ëè÷íî âèäåâøèõ ñòàðèíó Ëàððè îáðàçöà 1987 ãîäà?), ÷òîáû â íîìåðå 12'2000 âî âñåõ ïîäðîáíîñòÿõ, íà 128 ñòðàíèöàõ (êàê ìèíèìóì) ïðåïîäàòü âàì êóðñ íîâåéøåé èñòîðèè êîìïüþòåðíûõ èãð. Î, ÷òî ýòî áóäåò çà íîìåð!.. (Ïîñïåøèòå ïîäïèñàòüñÿ ÷åðåç ðåäàêöèþ!)

стр.13-35

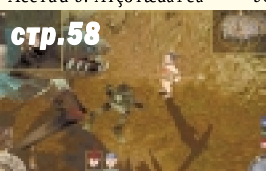


ACTION





СТРАТЕГИИ







СИМУЛЯТОРЫ





RPG



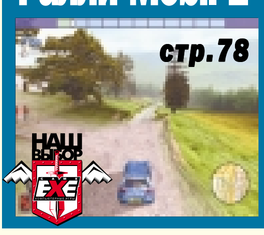
КВЕСТОЛОГИКА



ЖЕЛЕЗО













IN THIS ISSUE

Cover Story

Ten Games That Shook The Decade

What are the Top 10 games of the 1990s that became industry milestones and what are personal favorites of the world's best game developers? Our survey of 25 makers of Computer Games Modern History brought **Doom** to the top — a truly revolutionary game that defined the computer games industry of the decade. You wonder why? Read the most interesting expert comments and Millenium wishes to the Russian gamers from the people who put all their talent and heart into bringing you the fun and entertainment that you have enjoyed throughout the 1990s: **Andrei "KranK" Kouzmine** (K-D Lab), **Richard Bailey "The Levelord" Gray** (Ritual), **Nikita Skripkin** (Nikita), **Lorne Lanning** (Oddworld Inhabitants), **Sergei Orlovsky** (Nival), **Toby Simpson** (Creature Labs), **Mark Laidlaw** (Valve), **Brian Reynolds** (Firaxis), **Bruce Shelley** (Ensemble Studios), **Greg Costikyan**, **Steve Jackson** (Lionhead Studios), **Tony Warriner** (Revolution Software), **Chris Taylor** (Gas Powered Games), **Dave Taylor** (Transmeta), **Greg Zeschuk** (BioWare), **Steve Pearsall** (Looking Glass), **Scot Noel** (Dreamforge), and **Demis Hassabis** (Elixir Studios).

Life would be incomplete without a vision for the future. What are the types of games that the best game developers are dreaming of? **Ian Fischer** (Ensemble Studios), **Warren Spector** (ION Storm), **Scott Herrington** (Turbine), **Cliff Bleszinski** (Epic), **Richard Bailey "The Levelord" Gray** (Ritual), **Gabe Newell** (Valve), **John E. Williamson** (Zombie), **Kent Quirk** (CogniToy), and **Mike "Oz" Schulenberg** (Raven) share their vision of **The Game of Their Dream**.

Action

Nocturne, by Terminal Reality/Gathering of Developers, is a hymn of the night, a symphony of blood, gunpowder, fog, cold rain, and the damp atmosphere of an autumn forest with traps set here and there for werewolves. The best game noir in the history of action with the best hero. **Our Choice!**

If we were to give a special prize for best camera in games, **Rayman 2: The Great Escape**, by Ubi Soft, would make one the first nominees. Definitely, the #1 nominee for best arcade of the year. Funny, entertaining and very addictive. **Our Choice!**

We can only repeat that the essence of GTA remained the same in **Grand Theft Auto 2**, by DMA Design/Take 2 Interactive, and the sequel offers nothing original or more engaging compared to the original. Shop around for a better Christmas gift if you are looking for surprises.

With its unique ballistic model, **Delta Force 2**, by NovaLogic, offers quite a few new experiences and excellent sound effects. However, mission design leaves a lot to be desired.

Speed, destruction and endless injections of pure adrenaline is what **Demolition Racer**, by Pitbull/Infogrames, all about. Probably one of the best projects ported from PSX. **Our Choice!**

Ported from Dreamcast, done in a somewhat rare genre for PC, **TrickStyle**, by Criterion Studios/Acclaim, is a must see game. Tons of pure entertainment and aesthetic delight.

Strategy

We took another look at **Allods 3: Redemption**, by Nival Interactive, just to check new added features and the way 3D is implemented. It looks more and more beautiful with every our visit to the developers.

Almost a twin brother of RollerCoaster Tycoon, **Sim Theme Park**, by Bullfrog/Electronic Arts, shows that more money can bring 3D, more detail, and more camera options into the same old thing of amusement parks. Quite enough to have endless fun. Cool 'n' beautiful, makes you feel kinda sea-sick. **Our Choice!**

A new creation by Australian developers, **Abomination, The Nemesis Project**, by Hothouse Creations/Eidos, is a celebration of hardcore fun and speed. A post-modernistic collage of sots-art with the spirit of X-COM behind it.

RPG

With a new complicated engine, the huge demo of **Ultima IX: Ascension**, by Origin/Electronic Arts, leaves us with truly mixed feelings: the score of most brilliant and most lousy ideas implemented in the demo is equal. Still want to play it.

Revenant, by Cinematix/Eidos Interatcive, unfolds like the four seasons that its developers lived while working on it: from the blossoming Spring till the killing Winter.

A full-scale epic with an uneasy history, **Septerra Core: Legacy of the Creator**, by Valkyrie Studios/Monolith, is clinically addictive, overwhelming, and charming.

The abundance of violence and tactical battles in **Gorky 17**, by Metropolis/1C/Snowball, leaves little space for role-playing. Talking of the Russian version, it could sparkle a truly nice localization had it not been for a few odd gimmicks that don't belong there.

Simulators

The long awaited **Flanker 2.0**, by Eagle Dynamics/Mindscape, turned out really beautiful both to our eyes and our ears, very realistic and very addictive. It is destined to live a long life. Our Choice!

Microsoft Flight Simulator 2000, by Microsoft, is a new solidly built incarnation of a classic product demonstrating an evolutionary rather that a revolutionary approach of its developers. Nothing too special except for new added flights and adventures.

Jane's US Air Force, by Jane's Combat Simulations/Electronic Arts, appears to be somewhat atypical of Jane's: too commercial, diminished realism, weakened AI. Slightly above mediocrity in hardcore gamers' view.

The most beautiful and the most realistic rally game of the year, **Rally Championship Mobil 1**, by Magnetic Fields/Actualize/DOKA Media, is atmospheric and captivating. **Our Choice!**

Questologica

Atlantis II, by Cryo Interactive/Vival Interactive/1C, is a solidly built quality adventure in the best aesthetic and historical traditions of French masters. Excellent and timely localization by one of the best Russian developers.

How many genres can be guiltlessly packed in one modern adventure game? **Omicron: The Nomad Soul**, by Quantic Dreams/Eidos Interactive, proves that at least three is enough. Though action controls could have been better, the adventure element is absolutely fantastic. Wonderfully atmospheric and immersive. **Our Choice!**

Creatures Adventures, by Creature Labs/Mindscape/TLC, will make a nice Christmas gift for your kids, give them lots of fun and perhaps teach them something.

Hardware

What stand behind Intel's **Coppermine** revolution? We performed tests of eight Pentium III CPU's using the new technology and we should say that Intel is well prepared for the speed race against AMD.

If you think you are ready for a computer-based home theater, then, to watch your favorite movies with Dolby Digital sound, you can't miss **Creative DeskTop Theater 5.1** that received our **Special Prize**.

It is your last chance in this century to upgrade your monitor. We tested 21 17-inch monitors currently available on the Russian market. **Our Choice!** goes to **Samsung SyncMaster 750p**, while **Mitsubishi Diamond Plus 72** and **CTX PR711T** received **Special Prize**.



Game.EXE CD #12 (17)

Игры

Omicron: The Nomad Soul• Spirit of Speed 1937• Spec Ops II: Green Berets• FIFA 2000• Tomb Raider IV: The Last Revelation• Army Men: Toys in Space• 3D Ultra RC Racers• Nerf ArenaBlast•

Патчи

3D Ultra RC Racers v1.1 Patch• StarCraft: Brood War v1.07 Patch• Darkstone v1.03 Patch• Drakan 444 Patch• Driver Patch• FreeSpace 2 v1.01 Patch• Flight Unlimited 3 v2.0 Patch• Total Annihilation: Kingdoms v2.0 Patch• NHL 2000 Patch• Nocturne Video Patch• Rainbow Six: Rogue Spear v2.04 Patch• Shadow Man Patch• Sin v1.10 Patch• Spec Ops 2 Demo Patch• StarCraft v1.07 Patch• Trickstyle G400 Patch• Unreal Tournament v348

Утилиты

CDROM Security v2.0b•Download Accelerator v3.5•Fast Net99 v3.0•ICQ Surf Alpha Version 1.04 build #79•Recover4all v1.03•Release Ram•Utilities98 SE v2.0•Crazy Num-Caps-Lock v1.03•CrazyMouse•CSBAG Practical Joke Application Generator v2.0•Error Message Maker•Fake Delete v3.01•Fake Format v1.1 build 8•Falsified Formatter v1.1 build 8•Message Manager v1.03

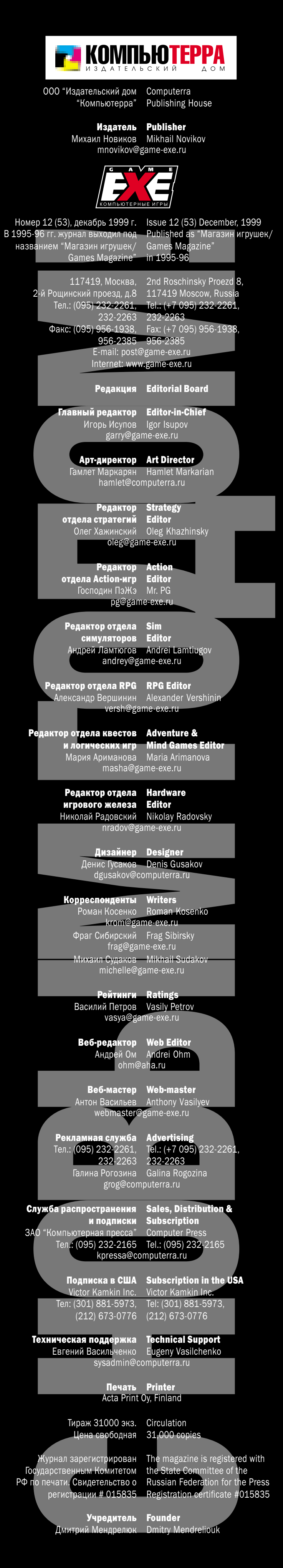
Драйверы

ASUS AGP-V6600 Display Driver for Windows 95/98 v3.48a Beta 5• Voodoo Banshee Windows 9x DirectX 7 Reference Drivers AGP/PCI — Version: 1.03.00• nVidia Detonator 353 Windows 9x AGP/PCI• GLDirect for Windows 95/98 v2.0 Beta 1•Live!Ware 3.0 for Windows 95/98 (English Version)• ATI RAGE128 Windows 95b/98 Display Driver v6.30CDH34• ATI RAGE PRO Windows 95b/98 Display Driver v5.40-1BO2K• S3 Savage 3D MiniGL v1.1.0.4• Creative Labs 3D Blaster Savage 4 Drivers for Windows 95/98 v1.03 + BIOS• 240075up.exe• Voodoo3 2000/3000 Win9x Retail Drivers — AGP/PCI Boards Version: 1.03.00• Voodoo3 3500TV Windows 9x Retail Drivers — AGP version: 1.02.18

Музыка

Саундтрек Age of Empires II: The Age of Kings

Реклама в номере


КОМПЬЮТЕРРА
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — Publisher
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Номер 12 (53), декабрь 1999 г. — Issue 12 (53) December, 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine" — Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — Editorial Board

Главный редактор — Editor-in-Chief
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — Art Director
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — Strategy Editor
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — Action Editor
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — Sim Editor
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — RPG Editor
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — Adventure & Mind Games Editor
Мария Ариманова — Maria Arimanova
masha@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — Hardware Editor
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — Designer
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — Writers
Роман Косенко — Roman Kosenko
krom@game-exe.ru
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
frag@game-exe.ru
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
michelle@game-exe.ru

Рейтинги — Ratings
Василий Петров — Vasily Petrov
vasya@game-exe.ru

Веб-редактор — Web Editor
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — Web-master
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — Technical Support
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — Printer
Acta Print Oy, Finland

Тираж 31000 экз. Цена свободная — Circulation 31,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — Founder
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk

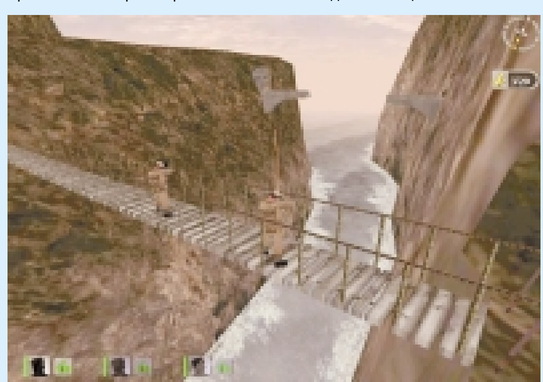


Опять расстрелять

HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

Illusion Softworks
www.illusionsoftworks.com
Talonsoft
www.talonsoft.com
Январь 2000 г.

Загляните в любой (мелко)буржуазный чарт: его всенепременно возглавляют аддоны, сиквелы с приквелами и прочие ремейки игрушек 80-летней давности. Довольны все: потребителям не нужно нервничать, путаясь в непонятных картинках и незнакомом сюжете, а девелоперам достаточно нарисовать пару-тройку новых текстур левой задней ногой, и можно ехать на “Феррари” в банк.



Решительно, Illusion Softworks не могла противостоять соблазнам желтого диавола и объявила намедни о скором выходе аддона **Hidden & Dangerous: Devil's Bridge** (первоначально планировалось назвать штуковину Hidden Datadisk). Даже сами производители не скрывают, что это будет классический случай под названием “more the same” (художественный перевод выражения “тех же щей...”): 9 новых миссий, разделенных на три кампании: Польша, Арденны и Греция. Плюс по мелочи: новое оружие, техника, звуки и выловленные баги, в неравную борьбу с которыми превращался оригинальный H&D после первых же нескольких минут игры.

Чтобы не так стыдно было продавать то же самое по второму разу, Illusion обещает в новых миссиях сделать акцент на освобождении заложников, инфильтрации/эксфильтрации (за разъяснениями по спецтерминологии просьба обращаться к гг. ПэЖэ и Фрагу С.) и прочим штучкам в стиле Rogue Spear. Долго ли будет пускать пузыри HD:DB в море свежайших спецназовских симуляторов, мы узнаем очень скоро.

Любопытно, что издавать продукт будет беззаветно мной любимый Talonsoft, который явно задумался о своем месте в жизни, сделал полный редизайн своего сайта и собирается, кажется, кардинально менять свою издательскую политику.


Андрей Ом

Дестрой

ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНЫХ

GROUND CONTROL

www.massive.se/groundcontrol/
Massive Entertainment
www.massive.se
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Начало 2000 г.

Помните воспетую г-м Косенко в июльском УЧУ первую трехмерную стратегию шведских кровей по имени Genesis? Ну да, скриншоты маслом, броня крепка, танки быстры. Так вот, забудьте навсегда. Ибо сейчас ЭТО называется леденящим душу словосочетанием **Ground Control** (произносить с раскатистым рыком), издается любимой нами Sierra Studios и претендует на лавры Первой Полностью Трехмерной Второго Поколения (термин изобретен А.Омом, авторское свидетельство #23845/23). Старушка Sierra уже взяла весь PR в свои мозолистые — оцените слоган: “In the year 2419 Earth is finally at peace... because war has moved to the stars”.

СЛОВ НЕТ

Ну ладно, летучий танк в сверхвысоком разрешении, увешанный ультрамодными технологиями и пугающий нервных прохожих жестоким бамп-мэппингом, уже не может вселить в наши души священный трепет, как это было полгода назад. Корректные тени отныне тоже не сильно забавляют. Но к виду лазерных целеуказателей, движущихся лучей прожекторов, столбов огня из всех стволов и разлетающихся поблескивающих гильз я, честно говоря, еще морально не готов. Это ведь все-таки RTS, а не какой-нибудь Expendable... Шведы могли бы как-то постыдиться, что ли. Быть скромнее. Неужели следующим логическим шагом будет возможность покупки юнитами развевающихся в реальном времени плащей и выкрикивания интерактивных оскорблений в адрес врага?.. Хотя, пардон, плащи уже есть и видны на некоторых скриншотах. Впрочем, извините.

Второе Поколение (так его еще не называют, но это дело пары дней после выхода журнала) решительно отказывается от всяких глупостей вроде дОбычи ресурсов и строительства баз, вздымая над собой штандарт с надписью “Tactical Combat” (для самых маленьких: как в Myth). Войска мы набираем собственноручно между миссиями, и Sierra уже сейчас строго наказывает нам “to choose wisely”, особенно в смысле выбора оружия. В разумных, конечно, пределах: симулятора Фрага не будет. Так, по три-четыре пушки и два-три бронежилета на брата и никакой реалистичности. Впрочем, компьютер с удовольствием займется экипировкой и сам, только дайте ему волю.

Еще одна родовая черта — обещания сильного сингла. В данном конкретном случае нас ждет порядка 30-ти сюжетных миссий и политкорректный командир женского пола по имени Sarah Parker в чине майора. Ну, конечно, mission goals намерены по сто раз на дню меняться самым непредсказуемым образом. Дальше следует обычный развеселый маразм, который в



кругах разработчиков принято именовать сюжетом: там имеется Церковь Нового Порядка, планетоид Krig-7b, отряд колонистов и прочие несусветные банальности, от пересказа которых позвольте воздержаться. Спасибо.

Обещаны реалистичные масштабы, реальный рельеф, погодные эффекты, смена дня и ночи и множество климатических поясов.

Обратите внимание на то, что авторам GC, Dark Reign 2, Earth 2150, Battlezone 2 и еще полудюжины тайтлов нет никакого смысла по отдельности тратиться на пресс-релизы и прочий public relations: им достаточно будет одного на всех листа с “фичами” и нескольких скриншотов. Проекты похожи, как... Ну, как один клон овечки Долли на другой.

Хотя, конечно, гильзы фонтаном...

БЕЙ ЭСТЕТОВ!

Ладно, графика, взрывы, обломки, фыяк и тугудым. На этом фоне неприметная строчка из пресс-релиза о формациях теряется, а зря. Потому что сколько-нибудь приличную систему построения формаций в трехмерном пространстве я видел ровным счетом в двух играх: Myth и Homeworld. Все. Параллелей проводить не будем, но если здесь получится что-нибудь хотя бы приблизительно похожее, я буду аплодировать стоя.

Что еще мы видим из подлинно значимых “фичей”? Терраморфинга не будет, вида из глаз, к

счастью, тоже. Вид на происходящее нефиксированный — будем надеяться на пристойное управление (хотя доступные пресс-релизы и интервью разработчиков ничего подобного не обещают). Слегка успокаивает и то, что проектом занимается Sierra: эти люди нацелены на коммерческий успех, и то, что, задавив в зародыше Orcs и B5: Into The Fire, компания продолжила раскрутку GC, говорит о многом. У нас вон в редакции даже плакат висит соответствующий: такой чести удостаиваются немногие.

Но давайте посмотрим глубже. И пусть латентные поклонники взяли моду величать нас трансвеститами, педерастами, эстетами и другими красивыми заграничными словами, позволим себе крамольную мысль.



Второе Поколение — тупиковая ветвь. Похоже, Полностью Трехмерные обречены составить компанию мамонтам, динозаврам и Элвису: кризис новых идей, бесконечные самоповторы и общая противоестественная схожесть всех анонсированных представителей поджанра до добра не доведет. Делать основной упор на взрывы и блестящие гильзы пристало только низменным action-проектам (ничего личного). Образно говоря, за многоцветным ультрареалистичным дымом трудновато разглядеть тактику и тем более стратегию (о принципиальной разнице этих двух понятий мы с вами, дорогие друзья, поговорим как-нибудь в другой раз).

А теперь — десерт. В одном из интервью ребята из Massive Entertainment делают толстые намеки на беззаветную любовь будущей игры к elite hardware. Ну, то есть играть в нее почти наверняка сможет только мой старший товарищ OMX со своим самым распальцованным в Москве акселератором TNT2 Ultra (256 Мбайт памяти!).

Вот только PIII еще обзавестись придется.

EXE Андрей Ом

Котики живы!

NAVY SEALS

www.navyseals.net
Codemasters USA
(разработчик/издатель)
www.codemasters.com/
2001 г.

Морские котики, особенно в молодости, очень симпатичные создания. Они так легко умирают от удара дубиной по голове... Беззащитность в наши дни — очень опасное состояние, каждый так и норовит вытащить из-за пазухи припрятанную дубину. Одноименная игра, **Navy SEALs** (если кто не в курсе — загляните в февральский номер .EXE и прочтите подробное интервью с ведущим программистом проекта), повествующая об элитном подразделении спецназа ВМС США под названием "морские котики", оказалась в столь же незавидном положении, чуть-чуть не отдубасили ее, беднягу.

В свое время Sierra On-Line (www.sierra.com) и Havas Interactive не без воодушевления взялись за нашего подследственного, лицензировали "движок" Unreal и долго напрягались, чтобы явить миру Игру (см. то же интервью), но потом... потом у "Сьерры" начались финансовые проблемы, и коллектив разработчиков (Yosemite Entertainment) вместе с двумя играми (Navy SEALs и The Realm) был "гуртом" продан британской студии Codemasters, жаждущей мирового признания (у нее уже есть отделения во Франции, Германии, Испании, планируется открытие офиса в Скандинавии).

Что будет с The Realm — пока вопрос, хотя основания для оптимизма есть. А вот с Navy SEALs все уже решено: после полугодового перерыва игру решено оживить. Зомби тоже умеют играть в войнушку. Главный консультант, сам бывший "котик" и довольно известный писатель Ричард Марчинко (Richard Marcinko), может радоваться.

А вот с людьми все чуточку сложнее. От исходного коллектива осталось пятеро, остальных набирают заново. Игру переделывают почти с нуля, ибо жанр за это время сильно ушел вперед. "Движок" Unreal, на котором она изначально строилась, тоже на месте не стоял, так что и его требования придется учитывать. Короче, осталось название и некоторые разработчики, а игра, которую грозятся выпустить в 2001 году (взамен весны 2000-го, как планировали раньше), обещает быть новой. Нет, жанр тот же, будет и тактика, и стрельба от первого лица. Но вот игра, игра как целое, изменится весьма сильно. Разработчики намекают, что код Unreal в его нынешнем состоянии их устраивает, но не полностью: как минимум две революционных вещи хочется добавить. Впрочем, есть подозрение, что это не более чем маркетинговые разглагольствования, и эти самые "вещи" пока даже не придуманы...

Уцелеют ли обещанные ранее "динамическое планирование миссии", могучий искусственный интеллект, настолько крутой, что в качестве альтернативного режима сможет выполнять роль командира миссии, отдавая человеку приказы, система "точечных повреждений" (где на ранения в разные части тела следует адекватная реакция: в руку — не сможешь таскать автомат, в ногу — начнешь хромать) и прочие радости? Хочется верить, что да. Но кто может знать заранее?..

EXE Господин ПэЖэ

THE CABAL HAS YOU

Westwood (www.westwood.com), довольная рекордными продажами TibSun (два миллиона копий за месяц и still rising), не собирается разжимать свои стальные когти на горлах фанатов. Следующее после самоклонирования увлечение этой безмерно уважаемой нами конторы — создание аддонов к своим же собственным нетленкам. Намедни был сделан анонс Tiberian Sun: Firestorm, классического "аддона с фичами".

Вы, конечно, будете смеяться, но Кейн мертв по меньшей мере до C&C: Renegade. Однако, не стоит впадать в отчаяние! Его место займет злодейский искусственный интеллект женского пола по имени Cabal (а вы думали, ее будут звать "Ромашка"?), драматичную историю которой нам поведают в 30 минутах высококачественного видео. One vision, one purpose, аллах акбар, и все такое.

Кроме того, встречайте Mobile stealth generator, Mobile weapons factory, Reaper droid (только для многопользовательского режима) и Limpet drone (все для NOD). Из новинок в гараже GDI пока анонсирована только тяжелая самоходная артиллерийская установка с третьей ногой для устойчивости, но авторы дают понять, что все впереди.

Мы сгораем от нетерпения примерно до начала 2000 года.

THE SIMS ИДУТ В ШКОЛУ

Потому что пора уже — на днях проекту стукнуло семь лет. Счастливая мать (и отец в одном лице) Maxis (www.maxis.com) по этому поводу сообщила, что игра достигла, как здесь выражаются, альфа-стадии: иными словами, геймплей и дизайн уже являют собой единое целое, но все работает некорректно и нуждается в продолжительных тестах. Все как в жизни, честное слово. Лет через 10 The Sims получат паспорт, смогут покупать сигареты в киосках и наконец выйдут в люди.

В FUNCOM НЕ ЧИТАЮТ OMX

Иначе бы не закрыли свой RTS-проект Steel Rebellion — ведь даже дети знают, что, согласно Аксиоме Хажинского, у каждой игры есть свой фанат. Даже у самой безобразной.

Как бы то ни было, Funcom (www.funcom.com) теперь сконцентрировала свои усилия на любимом Backgammon'е и движении "The Longest Journey — каждой народности (кроме английской)", не имеющих ровным счетом никакого отношения ни к жизни, ни к стратегиям (которые я здесь представляю).

НЕ КЛЭНСИ ЕДИНЫМ

Кого-то, похоже, крепко впечатлила "игра патриотов" Force 21, о которой см. сентябрьский УЧУ. По мотивам бестселлера некоего Патрика Робинсона (Patrick Robinson) Kilo Klass в жанре технотриллера ударными темпами создается одноименная action/strategy/tactical combat, а занимается этим богоугодным делом Massive Development (www.massive.de — все на немецком) родом из Фатерлянда. Сюжет знаком до желудочных колик: азиатская агрессия, миротворцы-джи-ай... Клонирование добралось и до книг? Встречайте Клэнси-18, первый удачный экземпляр?..

Собственно же игра увидит свет в начале 2002 года, не раньше.

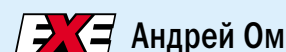
SHOGUN И "ФИЧИ"

Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk) в своем свежем пресс-релизе рассыпается в извинениях за задержку Shogun: Total War и отбивается от фанатов списком свежих "фичей", которые как раз успеет внести к февралю. Что мы там видим?

Возможность управлять не только соединениями, но и каждым юнитом на поле боя. Упрощенный интерфейс с идеологией click & drag наперевес. Возможность прятать подчиненных

среди дерев или за холмами. Мелкая живность в лесах: птички там и прочие белочки, а также модные спецэффекты водной поверхности и неба (вероятно, просто для пущей красоты). Historic Battles mode и еще пара десятков килобайт новшеств мелким шрифтом.

Но больше всего меня порадовало вот что: "Improved Wow Factor". Сегун человеку вау.

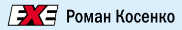
 Андрей Ом

ЗЛАЯ НЕЖИТЬ

К лучшему или худшему (как известно, все ТАМ будем, а потому — не важно), таланты от маркетинга продолжают извлекать на свет божий кое-что давно забытое. THQ (www.thq.com), например, недавно накопала... трупов... зловещих... лет на пять...

Не поняли? Вышеупомянутая приобрела право в течение пяти ближайших лет выпускать игры по мотивам культовой серии "Зловещие мертвецы" (Evil Dead). Разработкой одной из них — Evil Dead: Ashes 2 Ashes — занимается Heavy Iron Studios, известная (мало) по игре Parasite Eve.

Пара интересных моментов. Жанр сей играизации "Зловещих" безнадежно мертв (как и они сами), ибо он есть адвенчура классическая в виде полностью 3D-персонажей, шатающихся на фоне отрендеренных, но все же двухмерных задников. Печально, но факт: простого шутера, столь уместного в данном случае, нам не дадут. Также объявлено, что событийная линия игры будет продолжением фильма, точнее, последней его части. Действие развернется спустя десять лет после возвращения Эша (Ash) в свой мир, когда "беспокойные покойные" снова решат наложить руки на Книгу Мертвых — Некрономикон. Дата выхода игры неизвестна. Даже приблизительная.

 Роман Косенко

САГА О РУНАХ

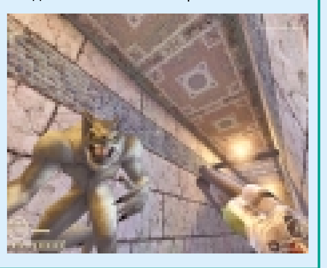
Unreal Tournament, в духе старой доброй CTF, обзаводится рунами. Для тех, кто не в курсе и в CTF не играл, придется пояснить. На полу валяются абстрактные иероглифы, игрок, взявший один из них, приобретает какое-нибудь приятное свойство (либо жизнь у него потихоньку восстанавливается, либо бегать быстрее начинает, либо еще что-нибудь).

По словам программиста из Epic Брендона Рейнхарта по кличке GreenMarine, ради пущей новизны называться они в Unreal Tournament будут Relics, то бишь реликтами. Увы, велика вероятность, что законченная система реликтов вряд ли успеет попасть в коробку UT, поскольку требует долгого и тщательного тестирования на предмет игрового баланса, но обязательно будет выпущена в виде аддона.

В отличие от "традиционных" рун, применявшихся почти исключительно в CTF, реликты будут, во-первых, универсальны и без проблем украсят собой все многочисленные виды игрищ, предусмотренных в UT. И главное: они будут хорошо описаны, и каждый желающий сможет сделать собственный реликт, а администраторы серверов с легкостью скачают их и добавят к любой игре.

WEREWOLF THE APOCALYPSE — HEART OF GAIA ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

Простите за длинный заголовок, но что я могу поделать, если у этой игры такое название? Werewolf немало попугал сво-



Дарагие рассияне

ТАМ РУССКИЙ ДУХ

SHADOW WATCH

Red Storm Entertainment
www.redstorm.com
1-й квартал 2000 г.

Их любимый Том Клэнси, который играючи заткнет за пояс любую маринину (нет, с подполковником милиции ему все же не справиться) с любым лукьяненкой, большой шутник. Не успели мы покататься на Т-90 по просторам братского, рипс нимада, Казахстана, как подоспел RS:RS, где одна из самых суровых миссий — прятаться от каких-то грузинских мафиози. Но нет предела совершенству: на первых же скриншотах из **Shadow Watch** (мы уже писали об этой игре — одним абзацем — в прошлом .EXE, стр.9) явственно видна надпись "КОСМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО МУЗЕЙ" на чистейшем русском, а неопознанная даже Хорнетом ракета посреди музейного зала может похвастаться гордой аббревиатурой СССР на борту. Там русский дух! Там Русью... (На одном из шотов, кстати, замечено чучело медведя.)

В анонсах значатся также локации в Рио-де-Жанейро и Гонконге, но мы-то знаем, что это все для отвода глаз привередливой западной публики.

ОДНАКО, К ДЕЛУ

Со скриншотов и страниц немногочисленных интервью в Times, Fortune и "Петрозаводском комсомольце" на нас смотрит типичная помесь X-COM, Syndicate Wars, аниме (должна скоропостижно умереть!) и персонального жанра тов. Клэнси (правильно, technothriller): как всегда кинематографичный, сюжет крутится вокруг проекта строительства интернациональной орбитальной станции вместо рухнувшего на головы беспечных парижан "Мира". Как все понимают, дело непременно закончится погромом с участием зловещих мегакорпораций, сумасшедших профессоров (среди них вообще есть психически здоровые люди?!) и отряда оперативников под нашим руководством. В комплект поставки входят миссии по освобождению заложников (любимое развлечение оперативников по версии Тома К.), подрывная деятельность и кражи со взломом.

Жанр диковины определяется супермодным нынче словосочетанием strategy/RPG, но с важной приставкой turn-based. Наш отряд являет собой не что иное, как классическую RPG-party из шести человек, правда, фиксированную с начала игры до ее конца. Каждый персонаж имеет свою специализацию: обещаны шесть базовых скиллов (electronic whiz, grenade expert etc.) и еще порядка семидесяти (!) дополнительных умений, которым можно будет научиться по ходу дела. Кстати, одну из подопечных зовут Tatyana Barininova, Science Director.

Главный дизайнер проекта Кевин Перри (Kevin Perry) в недавнем интервью коллективу сайта GA-Strategy (www.ga-strategy.com) обмолвился, что действие происходит в недалеком будущем. Ну, лет десять, не больше. То есть портативные радары — еще можно, а бег по потолку и уворачивание от пуль уже нельзя.

Панель управления поразительно похожа на нечто, что начинается на "X", а кончается на "COM", все локации отрисованы вручную: правда, по этой причине помещения бедноваты деталями. Мистер Перри говорит, что это сознательный вызов повсеместному ультрареализму вообще и художественная акция (*професс.* перформанс) в частности. Дескать, мы впервые увидим ожившие graphic novels (*просторечн., низкопробн.* комиксы). Ну, это он зря, комиксов (в исполнении тов. Хьюджеса) мы насмотрелись в памятной всем экшен-шедевралке ZPC.

ОПЯТЬ ФОРЕВЕР?!

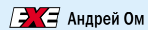
Как видим, дело принимает интересный оборот: речь зашла о комиксах и прочем масскульте. Мистер Перри (какой он мне Кевин!) утверждает, что большое влияние на общую стилистику оказали: Batman Forever (мнда...), Die Hard, культовый раннеперестроечный кинобоевик "Большой переполох в Маленьком Китае", все фильмы и книги лично г-на Клэнси (еще бы) и, вы будете сильно смеяться, X-COM. Как мы знаем, все сознательные и неосознанные подражания до сего момента никакого успеха не имели. Tom Clancy's X-COM? Звучит любопытно.

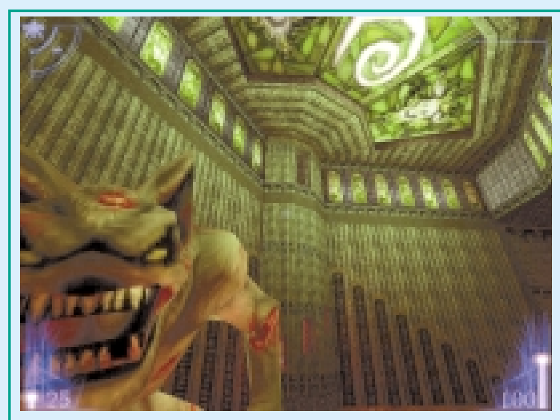




Вероятно, учтя стоны фанатов по поводу скоротечности RS и RS:RS, в Red Storm планируют вовсю пользоваться тем, что здесь именуют “модульной структурой миссий”, — replayability при помощи этой технологии должна достигнуть заоблачных высот. Внятно объяснить, что сие обозначает, г-н Перри постеснялся, но у меня есть страшные подозрения, что в деле замешан Генератор Случайных Чисел.

И о погоде. Игра с недавних пор пребывает в бета-стадии и ожидается к релизу в начале 2000 года. Том наш Клэнси, не понаслышке знающий о суровых нравах нашего отечества, запретил публичное тестирование проекта. Никаких акселераторов не будет (изометрический ренессанс, говорил я вам!), и на средненьком Celeron с 32 мегабайтами RAM играть можно будет совершенно спокойно: Red Storm настаивает именно на такой конфигурации.

 Андрей Ом





их фанатов, когда появились слухи, что игра умерла, все работы свернуты, а коллектив распущен. Но, к счастью, слухи не подтвердились. Разработчики оперативно вылезли в Интернет, успокоили общественность, хотя и не до конца: смерть оказалась “всего лишь” тяжелой болезнью. Игра откладывается, причем надолго. Точная дата релиза станет известна позднее (а что это значит — не мне вам объяснять). А пока, чтобы подтвердить, что работа идет полным ходом, они выложили на всеобщее обозрение несколько красивых скриншотов и набросков.

MACINTOSH — ЭТО НЕ ДЛЯ НАС

Как бы ни была страшна и убога операционная система от Microsoft, под которой мы все существуем и играем, но, похоже, другого пути просто нет. Робкие попытки Apple возродить Mac в качестве игровой платформы, судя по реакции разработчиков, терпят крах. Нет, разумеется, ставка на Quake III: Arena может дать какие-то плоды, Кармак трудится в поте лица, но взгляните, что происходит с разработчиками второго эшелона...

Впрочем, у меня даже язык не поворачивается их так называть. Half-Life — игра второго эшелона? Ну-ну... Так вот: ее на “Маках” не будет. Не сложилось у Valve. Слишком тяжело и невыгодно поддерживать код многоплатформным. Да и Raven, пожалуй, фирмой второго эшелона назвать трудно. А что происходит у нее? Да ничего хорошего. После долгих мучений по выбиванию из Apple “железа”, удалось получить пару “Макинтошей” G3 (один не работает). Компилятора нет, не дали. В итоге, Soldier of Fortune и Star Trek Voyager: Elite Force имеют довольно мало шансов появиться на Macintosh. Попытка, конечно, будет, но если возникнут трудности — разработчикам проще плюнуть, чем пытаться найти поддержку у “обкусанного яблока”...

EXE Господин ПэЖэ

Заноза
в одном месте

SPLINTER

www.stromlo.com
Stromlo Entertainment
www.stromlo.com
Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода не объявлена

Заноза, казалось бы, может быть только в одном месте, в два ей никак не попасть. Однако жизнь, как обычно, опровергает все попытки здравого смысла внести ясность — заноза, о которой пойдет речь, одновременно присутствует в Америке и Австралии. Итак, **Splinter**. Игра с легким сумасшествием в глазах.

Продюсер Тони Шифф (Tony Shiff), австралиец по рождению, ныне живет в Нью-Йорке, да и действие игры будет происходить в Штатах, на речке с названием, вызывающим в памяти детско-туалетные воспоминания, Миссисипи. А вот группа разработчиков, творящая “Занозу” (в специально придуманном жанре Flying Shooter, временами плавно переходящем в Adventure Shooter), во главе с братом Тони, обитает на другой стороне земного куба, в Австралии.



Не стоит пугаться несвязности изложения, я всего лишь пытаюсь следовать за мыслью потомков каторжников (напомню, именно они и заселили в свое время австралийский материк), а она, мысль, у них весьма путаная. Сюжет, впрочем, довольно прямолинеен: один из основателей компании Ларри Шапиро (Larry Shapiro) очень любил жанр Flying Shooter, и подумалось ему, что летать и стрелять в космосе уже начинает надоедать, а летать над поверхностью скучно.

И решили кенгурятники (хорошо, что они не умеют читать по-русски, правда?) показать всему миру кузькину мать, цитирую: “Мы хотим посоревноваться со всеми хитами в жанре FPS одновременно”, “...в наших планах — телесериал по мотивам игры”. И задумали для начала уменьшиться.

Не сами, конечно, — мучить будут, как обычно, игрока. По сюжету ему придется разыскивать пропавший (и, разумеется, обнаружить, что вовсе не пропавший, а украденный) исследовательский корабль для освоения микромира. С помощью хитрой машинки игрока и двух компьютерных ко-пилотов уменьшают и отправляют на поиски. А дальше... Дальше — шутер. Вокруг носятся агрессивные насекомые, летают миниатюризованные военные корабли, всячески досаждают творения человека (например атомные отходы) и природы (брр, природа, мать ваша, от своих детей не отстает). А у нас, естественно, полно разнообразного оружия — традиционных пулеметов-пушек-ракет-гранат и экзотических средств вроде огнемета или баллона с инсектицидом.

Как положено шутеру, Splinter обещает порадовать боссами. Изобретательности, правда, чуток не хватило, и боссы — вариации на тему обычных монстров: королева-оса, королева-муравьиха с крылышками... Зато в самом-самом конце доктор Триллинг, злобно своровавший секретную машинку, встретит нас и попытается показать сами-понимаете-что на этой самой машинке.

По слухам, уже треть игры дошла до состояния бета-версии, да и остальное тоже тестируется, осталось только настроить освещение. Видимо, к концу года будет полноценная бета-версия, а там и до релиза недалеко...

EXE Господин ПэЖэ

Да нет, показалось

ТРЕХМЕРНОСТИ НАЗЛО

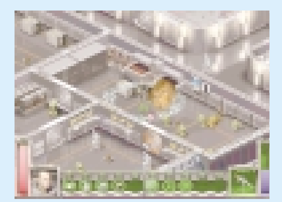
CHIMERA PROJECT

Clockwork Entertainment
www.microforte.com.au
4-й квартал 1999 г.

Есть у революции начало, нет у революции конца. Время летит с совершенно непостижимой скоростью: несколько месяцев назад мы с трепетом разглядывали картинки из Первых Полностью Трехмерных, а уже сейчас верхом доблести и свободомыслия среди девелоперов почитается сделать RTS топором и без единого акселераторного спецэффекта. Засим с философско-брюзгливым вступлением разрешите закончить.

ОПЯТЬ РАССТРЕЛЯТЬ?

Вот уж что радует в последнее время, так это жанровые определения. Творцом одного из них, 3DSCRTS, являюсь я, автор этих



строк, о чем имеется соответствующее свидетельство (второе уже)... Впрочем, извините, речь не о том. **Chimera Project** носит гордый титул action/squad-based strategy RPG, что позволит пиратам-уродам лепить на диски этикетки "В сто раз круче X-COM!", вселяя в неокрепшие души потребителей напрасные надежды.

Напрасные, потому что разработчики, Clockworks Entertainment, прославились прошлогодней Enemy Infestation "с action и драками", которая чуть не разорила симпатичную Ripcord Games, имевшую неосторожность быть издателем. Они австралийцы — это многое объясняет. Уши торчат понятно откуда. X-COM не будет. Зато будет вполне симпатичное изометрическое развлечение с пальбой и биоимплантами, вживляемыми нашим подчиненным в самые разные места. Монстры будут картинно выть по углам (кстати, спрайты алиенов, кажется, остались неизменными именно со времен Enemy Infestation), а наши салабоны будут набираться ума-разума (чего в означенной EI, кстати, не было).

В этот самый момент из пыльного шкафа появляется призрак игры отрочества Crusader: No Remorce. Нет, по секретаршам стрелять будет нельзя. Но зато: камеры слежения, невидимые лучи-сенсоры, которые обнаруживаются только соответствующим прибором или интуицией, выдвигающиеся из стен и пола турели, дистанционное управление роботами. Эх, помню, году этак в 94-м ворвался я в казармы вражьих Silencers в образе Heavy Machinegun Droid с шашкой наголо, да навел там шороху... Ах да, цитата с официального сайта: "Captures the gameplay and action feel of Diablo and Crusader — No Remorse". Врут, подлецы. Но очень хочется верить.

Опять же, если в Enemy Infestation приходилось отбиваться от инопланетного червия всякими подручными средствами, включая огнетушители и освежители воздуха, то в CP нас ожидает внушительный арсенал полноценного футуристического оружия: в его описании встречаются такие модные и звучные слова, как laser cannons, gattling guns, grenade и rocket launchers, а также many other experimental prototypes. Вот натешимся-то! Помимо перечисленного ожидается еще один привет из Crusader: дистанционно управляемые мины на паучьих ножках, при помощи которых можно чинить врагам немыслимые пакости.

KILLA BEEZ FROM DA SWARM

А надо вам сказать, мои юные друзья, что основная разборка (данный процесс сейчас именуется "теркой". — **Прим. спец.**) будет происходить со сворой неких гомункулусов-суперсолдат, которые хороши всем, кроме отсутствия мозгов. Авторы обещают нам немало приятных минут стравливания между собой толп прокачанных безмозглых терминаторов — развлекаться таким образом нам предстоит до тех пор, пока на сцене не появится раса Чужих-паразитов (ничего личного, это у них образ жизни такой). У Чужих, понятно, свой взгляд на роль и место вида homo sapiens в истории вселенной...

Интересно, что и наш взвод чудо-морпехов того... не совсем люди. Последняя мода, System Shock 2, извечные вопросы "кто виноват?", "что делать?" и "что такое "Матрица"?" сделали свое дело: без cybernetic modifications не жизнь. Плюс еще RPG-элемент, без которого проекты нынче за порог не выходят: перед началом игры предстоит избрать своему альтер-эго несколько special abilities вроде damage resisting; ну и любимое занятие всякого адепта role-playing'а, переодевание персонажа в модные бронежилеты от именитых дизайнеров, тоже прилагается. Инвентарь, NPC, сюжетная линия, уникальные локации, анимационные заставки. Ясна ли картина?

Пожалуй, ясна. Игра должна появиться вот-вот, вполне возможно, что следом за Abomination: The Nemesis Project, к которой стратегический департамент УЧУ питает противоестественную симпатию. Я бы все же поостерегся пока говорить об изометрическом ренессансе, возврате к двухмерным корням и тому подобных вещах, но ведь тенденция же, правда?

Да, и еще одна вещь откровенно радует: явное потепление отношений разработчиков с любимым поджанром squad-combat. X-COM, вероятно, вернется. Все, пожалуй, будет хорошо. Наверное, ура.

EXE Андрей Ом



Мертвая клавиша

ДЯДЯ СТИВИ ВЫЛЕЧИТ ВАШИ "ОКНА"!

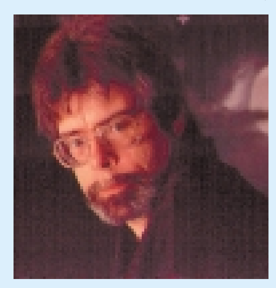
STEPHEN KING'S F13

www.frightware.com
Presto Studios
www.presto.com
Blue Byte
www.bluebyte.com
Последний четверг ноября

Есть люди, которым все мало. На столе валяется суперобложка от недочитанной "Девочки, которая любила Тома Гордона", по телевизору вопит Луис Крид из "КлаТбища домашних", в видеомагнитофоне застряла кассета с "Худеющим", а на стенке висит старый плакатец "Серебряной пули". Но им все мало. Прищурив злобные, покрасневшие глазки, похожие на глаза крыс из "Ночной смены", они шарят курсором по обоям своих веселеньких, цветущих и жезнерадостных Win98 и мечтают, мечтают...

МУРАШКИ

Мечтают о дне, когда наступит "Армагеддон", кончится "Безнадега" и завершится "Долгая прогулка", когда придет время "Бессонницы" и выпадет "Жребий". Когда в верхнем ряду серых клавиш появится новая — F13. Собственно, F13 у счастливых владельцев "Мака" имеется уже и сейчас — но это серенькая, невзрачненькая недоклавиша, предназначенная для захвата свежих скринов. Presto Studios, обессмертившаяся серией Journeyman Project, готовит для Blue Byte в целом и красноглазых фанатов в частности хитрую штуковину — виртуальную "эфку", разом отдающую любимый писюк во власть злобных сверхъестественных сил. Нечто меньшее,



Время неба

CRIMSON SKIES

www.crimsonskies.com
Zipper Interactive
www.zipperint.com
Microsoft
microsoft.com/games/crimsonskies/
Лето 2000 г.

Помните “Последний крестовый...”? Мистер Генри Джонс-младший, выбрасывающий с дирижабля нехорошего нациста. “У него не было билета”... Эту фразу ББ повторяет всякий раз, оставляя за бортом не поспевшую к дедлайну демо-версию. Уцелевшие плотно ужимаются и усердно размахивают желтыми бланками “Первовзглядов” над головой. М-да... Но в данном случае нас интересует только дирижабль.

Понимаете, дирижабль — пожалуй, самое причудливое и величественное создание рук человеческих — вещь в массовой культуре довольно-таки редкая. Будучи самыми настоящими динозаврами воздухоплавания, дирижабли интересуют только редких ценителей и знатоков. Они, правда, известны симуляторщикам, налетавшим месяцы и годы на старых поршневых полуэтажерках, как одно из средств противовоздушной обороны старушки Англии. Но это был уже закат эры цеппелинов — все равно, как если бы троглодиты прикрывались от каменюк соседнего племени связанным диплодоком.

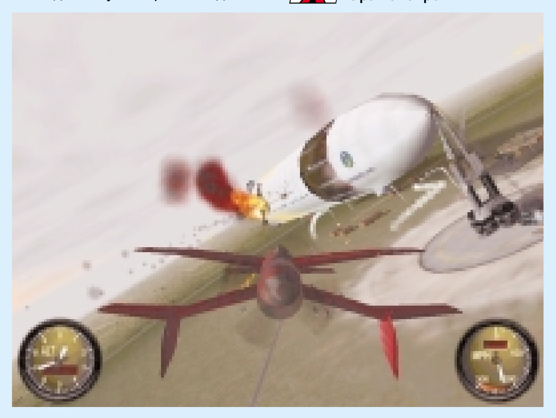
Ах, это чудесное слово “ретро”... Когда, простите за выражение, “Майкрософт” вдруг взял и занялся сооружением собственной игровой Вселенной для грядущих поколений — основой живенько продающихся настольных игр, книжек-раскрасок и псевдолитературных под(д)елок в духе незабвенной саги для пилотов боевых роботов старшего дошкольного возраста, — опытные ретро-специалисты, слушающие фанк и раскатывающие на коллекционных “Фольксвагенах”, шустро и сноровисто пробежались по мировой истории в поисках альтернативных технологий. Их не устроили автомобили-шестидесятники, поезда и пароходы. И тогда они наткнулись на дирижабль. Гигантский дирижабль, по сравнению с катастрофой которого “Титаник” — просто бумажный кораблик в унитазе.

Итак, извольте познакомиться: **Crimson Skies**, компьютерное воплощение одноименного детища капиталистических акул-убийц. Время действия — 1936 год, место — Соединенные Штаты, пропущенные через Великую Депрессию. Обстановка на границах так напряжена, что трансконтинентальные железнодорожные магистрали и автострады потеряли свое значение. Пришло время аэропланов и цеппелинов, авиационных пушек и пропеллеров. Время неба. Дирижабли перевозят пассажиров и доставляют грузы — трудно представить себе дирижабли, которые занимались бы чем-то иным. Неуклюжие и безобидные — они лишь фон для хищных и безжалостных истребителей. Тут все как у людей — воздушные пираты, злобные наемники, благородные одиночки и пилоты ополчения прямо-таки кишмя кишат в небе над Северной Америкой.

Имеются и эпические полотна будущих баталий — сплошь смазанные круги от пропеллеров да длинные дымные хвосты от подстреленных цеппелинов, падающих на идиллические населенные пункты. Не так плохо для настольной картонки с линейкой и игрушечными самолетиками.

Разработкой воздушного псевдосимулятора заодно с Microsoft занимается Zipper Interactive, отметившаяся в вечности высокочтимой в определенных кругах нетленкой Recoil. За всеми вопросами господа отсылают к настольным играм CS, о которых можно распространяться долго и нудно, — любителей возиться с пластмассовыми самолетиками и громадным сводом премудрых правил хватает, что и выставлено на всеобщее обозрение хотя бы на www.crimsonskies.com. В самый раз для отдела Игрушечных Солдатиков, в Которые Не Доиграли в Детстве.

EXE Фраг Сибирский



чем игра, но большее, чем набор скринсейверов. То, что у них именуется “тайм-киллером”. Развлекаловка от дяди Стиви, та самая недостающая клавиша на фанатском компе. “Необходимая вещь”. **Stephen King's F13**.

Дабы избежать “Страданий” неизвестности и скоротать время до того момента, когда “Цикл оборотня” завершится и мы увидим “Сияние” истины, я потесню вопящих коллег, в поте лица выбивающих место для “Дорожных работ” соседних разделов — “Темной половины” УЧУ-журнала, и расскажу, что же “Оно” — это F13 — такое.

ДРОЖЬ

В первую очередь это новое творение догадайтесь какого автора ужастиков из штата Мэн о “Ночных кошмарах и фантастических видениях” Динка Эршоу — паренька, который слишком часто засиживался в Интернете. Лихое воплощение данной виртуальной “Баллады о блуждающей пуле” является главным козырем Presto Studios — с экрана на нас будут таращиться леденящие кровь живые иллюстрации, а из динамиков расползутся жуткие, скребущие нервы звуки. Думается, даже если новелла окажется средненькой, при таком подходе кое-какие сдвиги сознания наблюдаться будут — вроде как у Джесси в “Игре Джеральда”. Много ли нам надо, помимо мерзкого шуршания по темным углам?

СТУК ЗУБОВ

Сверху, на радость красноглазым “Лангольерам”, навалена куча всякого хлама — фирменные “скриМ сейверы” по мотивам, да побольше омерзительной озвучки на каждое движение преобразившихся Win98. По традиции прилагаются и хоть как-то оправдывающие существование на журнальных полосах вот этого текста (совершенно потусторонее явление) мини-игры с характерным уклоном. Скажем, беспомощная попытка отбиться от лезущих изо всех щелей жуков, червей и личинок, размножающихся со страшной скоростью и превращающих картинку на мониторе в зрелище, которое точно не покажешь мамочке. Местная викторина “Все, что вы хотели узнать о дяде Стиви, но боялись прочитать в предисловиях” не слишком-то нас и интересует, а вот и самое, по мнению авторов, ценное и интересное — ТА САМАЯ неизвестная клавиша, населяющая персоналку призраками. Точный эффект пока засекречен.

Интересно, а не пробовали ли господа авторы ставить какую-нибудь из молодых да ранних версий Windows Millennium (читай: “Мастдай 2000”)? Честное слово, полтергейст на своей развалюхе можно наблюдать и без дополнительных клавиш в верхнем сером ряду.

EXE Фраг Сибирский

"Мурка" на клавесине

THIEF 2: THE METAL AGE

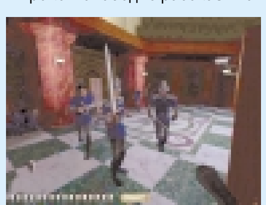
www.lglass.com
Looking Glass Technologies
www.lglass.com
Eidos Interactive
www.eidos.com
1-й квартал 2000 г.

Как уголовника ни назови — все равно рецидивистом станет. Взять хотя бы Гаррета: хороший мужик, свойский, а воровать будет, что с ним ни делай. Сколько уже раз попадался, помирал даже... А отлежится, винчестер отформатирует и вновь за старое: тибрить, что плохо лежит, захватывая по дороге все остальное.

В первом квартале следующего года Гаррету светит очередная реинкарнация: после попытки выдоить денежки быстро и без особых хлопот (см. рассказ о Thief Gold в номере за ноябрь) Looking Glass всерьез взялась за работу и вскоре планирует выпустить действительно новую игру — **Thief 2: The Metal Age**. Да, назвать ее "совсем новой" язык лично у меня поворачивается с трудом, больше всего ситуация похожа на пару DOOM-DOOM2: в последнем почти полностью сохранился "движок", монстры и оружие, но разница, как встарь, так и сейчас, достаточно велика, чтобы не жаловаться.

Как рассказывают люди из Looking Glass, первый Thief был для них "пробным шаром", ведь никто еще не делал ничего похожего, так что они на всякий случай включили туда уровни с прыжками, головоломками и поиском путей. А сейчас, будучи уверены в успехе, готовы поставить все на "stealth dynamic", то есть показать нам все прелести игры в прятки со смертью.

Разработчики уже досвольно широко и свободно рассказывают о будущем (надеемся) шедевре. Ну, для начала — "движок". Формально, это уже третья версия Dark Engine (первой был Thief, второй — System Shock 2), и постоянное обновление и улучшение затронуло практически всего его части. Вместо жалких 256-цветных текстур сейчас используются 16 бит (то есть 65536 цветов), налицо цветное освещение, количество полигонов в моделях удвоилось (600). Короче говоря, все то же самое, но заметно приятнее.





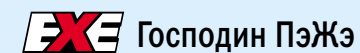
Получил развитие интеллект стражников — помимо большей реалистичности поведения (например, заметив что-то странное, вроде открытой двери или стрелы, застрявшей в стене, гарды отклонятся от маршрута патрулирования и сходят разведать причины непорядка поподробнее) он стал более "кооперативным". Скажем, стражник, заметивший Гаррета где-нибудь на крыше, больше не будет стоять и грустить, он позовет лучников, а уж те снимут нашего голубка за милую душу. Да и шлемы на головах охранников уже не просто украшение, а реальная броня, целиться надо пониже.

Но и мы не будем беззащитными, в арсенале вора-профессионала по сюжету (о котором чуть ниже) появятся забавные штучки. Например видеограната. Ее можно бросить за угол и осмотреться "из ее глаз", а потом подобрать и использовать еще раз. Обещают также портативные факелы и, возможно, особый напиток, позволяющий без вреда падать с большой высоты.

Откуда такие чудеса в эпоху магии, пара и электричества? Дело в том, что события в Thief 2 буду происходить через год после Thief, от секты Хаммеритов (Hammerites) откололась фракция Механистов (Mechanists), и они развивают технологию с невиданной скоростью. А чтобы развиваться без помех, активно помогают злобному шерифу Горману Труарту (Gorman Truart) давить на горожан с помощью механических стражников с паровым двигателем, видеокамер и автоматических пушек. Но Гаррет им всем покажет...

А еще ходят слухи, что следующий проект (нет, нет, погодите, пока не надо называть его Thief 3) будет, на волне энтузиазма, вызванного Quake 3 и Unreal Tournament, чисто сетевым. Как можно воровать наперегонки — для меня загадка. А для вас?



 Господин ПэЖэ



Настоящие безумцы

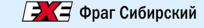
MOTOCROSS MADNESS 2

www.microsoft.com/games/motocross2/
Rainbow Studios
www.rainbowstudios.com
Microsoft
www.microsoft.com/games
Весна 2000 г.

Motocross Madness прославилась дважды. В первый раз — как самая бестолковая мотоциклетная аркада в истории мотоциклетных аркад. Нагромождение холмов вместо дороги, бессмысленные трюковые ухищрения с цирковыми ужимками взамен суровой дорожной борьбы, много фатальных полетов над дюнами и изматывающий метод проб и ошибок — единственный путь к четкому выполнению тройного кульбита с одновременным разворотом вокруг своей оси и объявлением собственного мнения о соперниках на древнем языке жестов. Во второй — как культовый байкерский симулятор, заслуживающий вечного поклонения за реализацию независимого поведения мотоцикла и наездника, несправедливо и бесчестно угнетенный.

Вторая часть мотоциклетной саги от Rainbow Studios грозит обрушиться на трибуны, словно выбитый из седла байкер, по весне-2000, и для кого-то **Motocross Madness 2** — подретушированный оригинал (более-менее приличная картинка да пара новых режимов гонки), а кому-то — настоящий подарок, долгожданный сиквел величайшего симулятора в мире, открывшего эру экстремального мотоспорта на PC. Кто знает, сколько народу погибает сейчас от отсутствия в MM1 режима Enduro, сквозной гонки на выживание? Уже скоро этим мученикам достанутся безумные трассы, специально предназначенные для прохождения расстояния от старта до финиша, а не для прыжков и непристойных жестов. Говорят, что эти куски ну очень неровной местности будут раза в четыре больше по размерам, а переосмысленный "движок" прямо-таки фонтанирует красотами и убедительными посторонними объектами. Запомнилась мексиканская трасса с симпатичными трейлерами, по крышам которых горебайкеры весьма успешно рассекают, задрав переднее колесо. Да, еще будут добавляющие веселухи различные типы поверхности: грязь, лед, гравий, песок.

Последний писк моды — режим карьеры, с собственноручным созиданием наездника, редакторской правкой картинок на комбезе и шлеме, а также допущением ко внутренностям лицензированных железных коней. Плюс призовые очки, плюс денежки спонсоров, плюс блестящее завершение головокружительного жизненного пути апокалипсическим Supercross Super Stud-dom. Хотите знать, что есть Supercross Super Stud-dom? Ну, это такое святое место, куда приползают умирать все экстремальные байкеры. Надеюсь, вам с ними не по дороге...

 Фраг Сибирский

Десять лет одного века

Разработчики планеты Земля подводят итоги уходящего десятилетия и мечтают об играх будущего

На обложке последнего номера 1999-го страсть как хотелось написать похожий, но ПРИНЦИПИАЛЬНО другой слоган: "Десять ИГР одного века". Увы, не позволили совесть, здравый смысл, всеобщее среднее и администрация: пошлый, жестокий, невменяемый, предательский, суетливый — но все же наш — 20-й будет вековать еще целый год, и сводить столетний компьютерно-игровой дебет с кредитом, когда список кораблей едва ли прочтен до середины, как бы не с руки. Через дюжину месяцев и номеров — да, сам бог велел, и специально отобранные и обученные УЧУ-корреспонденты уже начали рыться в анналах и анкетировать долгожителей (вы не знаете, где бы нам найти людей, лично видевших старину Ларри образца 1987 года?), чтобы в номере 12'2000 во всех подробностях, на 128 страницах (как минимум) преподать вам курс новейшей истории компьютерных игр. О, что это будет за номер!.. *(Поспешите подписаться через редакцию!)*

А пока... Пока вот вам отчет за десятилетие в исполнении самых осведомленных, самых почтенных, самых, наконец, цитируемых на УЧУ-страницах людей индустрии со всего земшара, которые по нашему заданию очень долго чесали затылки, препирались, судили-рядили, но таки пришли к общему мнению: десятке лучших игр 1990-х быть! Переверните эту страничку и ознакомьтесь, пожалуйста, со всем списком. Только в обморок не падайте, как это сделали некоторые из нас, ладно? (ОМХ, родной, ты уже отошел?)

А пока — вот вам вполне интимные конспективные воззрения всемирно известных девелоперов на то, что творилось в индустрии 1990-х и что из этого в итоге получилось (см. стр. 15-31).

А пока — вот вам ночные грезы отдельных особо мечтательных всемирно прославленных разработчиков о том, какими они видят игры, лишенные ограничений, ВСЕХ ОГРАНИЧЕНИЙ. Короче говоря, игры, в которые мы будем играть в 21 веке. Наверное (см. стр. 32-35)...

А пока — вот вам персональные новогодние пожелания от кое-каких всемирно знаменитых гейм-мейкеров, влюбленных заочно в Россию только лишь потому, что здесь есть мы и вы (см. повсюду). Ну и наши, конечно поздравления:

До встречи в новом году! С наступающим! Мы вас любим!

Ваши
Игорь, Михаил, Маша, Гамлет, ОМХ, Господин ПэЖэ, Хорнет, Скар, Николай, Денис, Роман, Фраг С., Михаил (Судаков), Андрей, Антон и, естественно, Василий (который vasya@game-exe.ru).

P.S. Да, и запомните: на обложке #12'Y2K будет написано: **ДЕСЯТЬ ИГР ОДНОГО ВЕКА.** Ну... или **ВЕК ИГРЫ.** Что, наверное,точнее...



Материалы подготовлены Господином ПэЖэ, Михаилом Новиковым и Игорем Исуповым

Топ-10 1990-х годов

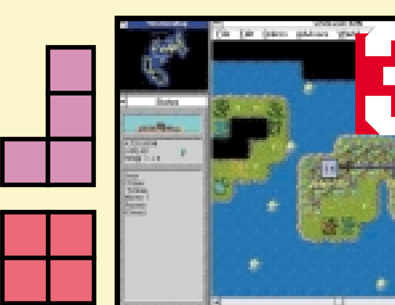
Лучшие компьютерные игры десятилетия по версии лучших разработчиков



1 Doom
(id Software)

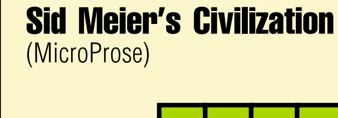


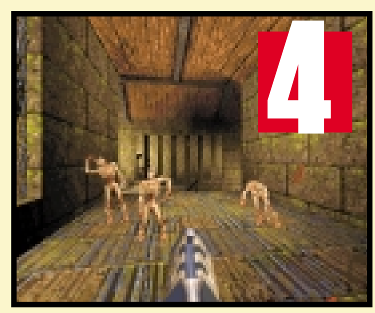
2 Command & Conquer
(Westwood Studios)



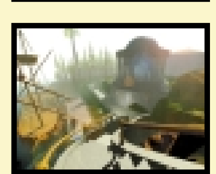


3 Sid Meier's Civilization
(MicroProse)



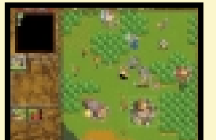


4 Quake
(id Software/ GT Interactive)

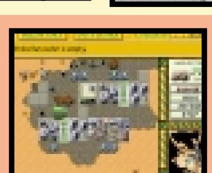
5


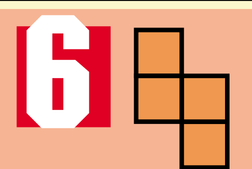
Half-Life
(Valve/Sierra Studios)

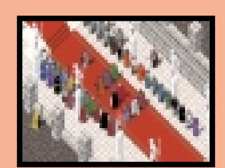
Myst
(Cyan/Red Orb)



WarCraft II
(Blizzard)

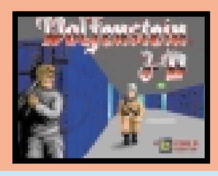
6






Dune 2
(Westwood/Virgin)

Ultima Online
(Origin/Electronic Arts)

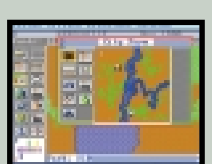


Wolfenstein 3D
(id Software)

7







Diablo
(Blizzard)

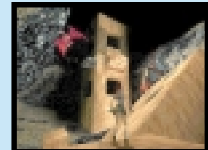
Sim City
(Maxis)

System Shock
(Looking Glass Studios/ Electronic Arts)

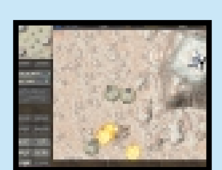


8 Fallout
(Black Isle Studios/Interplay)

9







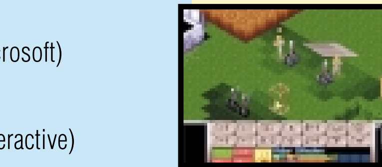
Age of Empires
(Ensemble Studios/Microsoft)

Tomb Raider
(Core Design/Eidos Interactive)

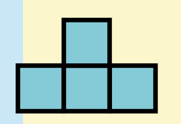
Total Annihilation
(Cavedog/GT Interactive)

WarCraft (Blizzard/Interplay)





10 X-COM: UFO Defence
(MicroProse)



Комментарии?

Вы уверены, что не получите их, прочитав следующие 14 страниц?

В опросе участвовали:
Амир Янтимиров (SoftLab-Nsk), Андрей "КранК" Кузьмин (K-D Lab), Брайан Рейнольдс (Firaxis Games), Брюс Шелли (Ensemble Studios), Грег Зичук (BioWare Corp), Грег Костикян, Дейв Тейлор (Transmeta), Демис Хассабис (Elixir Studios), Дерек Смарт, Дэвид Перри (Shiny Entertainment), Иен Ливингстоун (Eidos Interactive), Крис Пасетто (Dreamforge Intertainment), Крис Тэйлор (Gas Powered Games), Лорни Лэннинг (Oddworld Inhabitants), Марк Лейдло (Valve Software), Никита Скрипкин (Nikita), Ричард Бейли "Levelord" Грей (Ritual Entertainment), Сергей Орловский (Nival Interactive), Скот Ноэль (Dreamforge Intertainment), Скотт Джонсон (Rage Software), Стив Джексон (Lionhead Studios), Стив Пиарсол (Looking Glass Studios), Тоби Симпсон (CyberLife Technology), Тони Уорринер (Revolution Software), Фил Штейнмейер (PopTop Software).

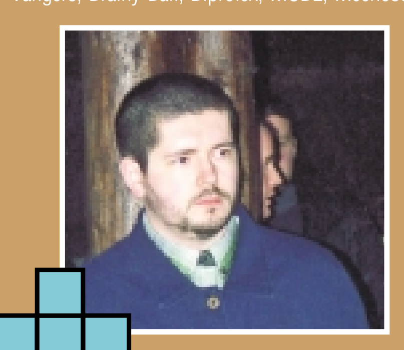
Компьютерные игры 1990-х: "объективный вклад" и сугубо личное

Они играли в это, забыв о собственных разработках

1 **Компьютерные игры, которые, на ваш взгляд, "потрясли" 90-е, так сказать, ваш топ-лист десятилетия — исходя не из личных пристрастий, а из "объективного вклада в индустрию"? Почему вы назвали именно эти игры (короткие комментарии, если возможно; какие из названных вами игр действительно задавали тон и предвосхитили в чем-то игры будущего года/века)?**

2 **А что наиболее близко из этого списка лично вам и почему?**

Андрей "КранК" Кузьмин
Президент K-D Lab (www.kdlab.com)
Vangers, Brainy Ball, Biprolex, MOBL, Mechosoma



Монстры уходящего мезозоя

Сразу выскажусь насчет "объективного вклада в индустрию": я лишь ее винтик, и мое мнение двуногого прямоходящего, пытающегося мыслить, глубоко субъективно. За объективностью лучше обратиться к чартам продаж, ибо они, собственно, эту индустрию и определяют. Но там нужно быть бдительным и отделять вальмартровские феномены, предлагающие мистично поохотиться на беззащитных животных, от действительно Игр. А еще я хочу сделать несколько оговорок:

1) в мой топ не войдут игры, вышедшие раньше 90-х, но тем не менее безусловно оказавшие влияние на последователей (это Elite, Lode Runner, Populous, тетрис);

2) также я не включу в него продукты, после выхода которых просто еще не прошло достаточно времени для исторической экспертизы, но заслуживающие самой высокой оценки (это Half-Life, Thief, Homeworld);

3) и, наконец, я не буду примешивать сюда консольные игры — просто из-за УЧУ-специфики, хотя считаю, что лучшие видеоигры на порядок превосходят по качеству своих PC-собратьев (такие брэнды, как Zelda, Final Fantasy, Super Mario, Tekken etc.). Чтобы участники моего топа вдруг не подрались, я просто расположу их в алфавитном порядке:


Heroes of Might & Magic

Civilization
Это очевидный шедевр Мастера, который если и не породил многочисленных последователей, но навсегда доказал всем превосходство интересности игрового процесса над графикой и прочими техническими деталями.

Dune 2 — Command & Conquer — WarCraft
Строим, обводим рамочкой, посылаем. Юнит должен самоотверженно и безапелляционно меня любить! Танковый раш как закат полководческой мысли. "Вествуд" и "Близзард" — жрецы массовых самоубийств оловянных солдатиков детства.

Dungeon Keeper
Многострадальное и гениальное создание Маэстро. "Будь плохим!" Юмористичная и "дьявольски" талантливая концепция, рушащая рамки жанров.

Fallout
"Игроками для Игроков!" — короче не скажешь. Постапокалиптическая заря RPG. Действительно игровой Мир. Долой гномов и эльфов, да здравствуют мутанты и Стальное Братство. Игра с самой сложной начинкой.

Heroes of Might & Magic
Ловушка для мозгов и в частности для Снарка. Самая не захватывающая меня, но почему-то захватывающая окружающих игра. Артефакт игробытия. Mind-Booble-Gum.

Star Control 2
Интерактивная книга какую еще поискать. Культовая вещь. Первый вестник космических игр-саг эры Водолея. Хочу.

Ultima Online
Это здесь просто потому, что так надо. Это Online. Это Веха. Но в таком виде — не хочу.

Wing Commander
Ничего не скажу. Безусловно, оказал и породил. Бедные кошки.

Wolfenstein 3D — Doom — Quake
Ну и, разумеется, короли 90-х. id-СатанизмЪ овладел этой декадой, и многие с восторгом хлопают

в ладоши от вида "кровищи". Думаю, что эта "детская болезнь левизны" пройдет, если, конечно, человечество окончательно не продало душу диабле. Профессионально же они были и остаются лидерами жанра.

X-COM (серия)

Хороший инопланетянин — мертвый инопланетянин, как в real-time, так и в turn-based. И ничего тут не попишешь!

И др.

"10" — слишком маленькое число, чтобы вместить все бриллианты 90-х. Хотя бы перечислю еще столько же имен для порядка: Carmageddon, Jagged Alliance, MDK, Micro Machines, Neverhood, Oddworld, System Shock, Total Annihilation, Worms, Z. Все они — наше богатство, все они — монстры уходящего мезозоя игростроения. Но я не думаю, что кто-то из 20-ти избранников напрямую предвосхищает игры следующего века. Все это первобытные пляски у костра и пещерные рисунки существ, у которых только-только проклюнулись вкусы демиургов. Мы только начинаем и пробуем.

Совсем мое

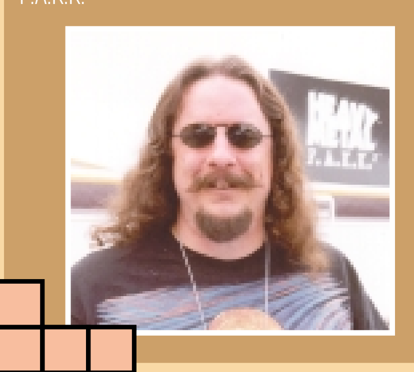
Из перечисленного выше лично мне близки: Civilization (ночи напролет, фундамент), Dune 2 (все гениальное просто), Fallout (до конца не дошел, но прочувствовал и впитал), Star Control 2 (мы еще покажем кто кого!), Doom (грешен, но искуплю!), X-COM (звук в меню до сих пор в ушах), Carmageddon (лучшая физика), MDK (полигонально-гениальный апофеоз юмора), Micro Machines (все-таки доехал до конца!), Neverhood (музыка и стиль), Oddworld (стиль), TA (лучшая RTS), Worms (юмор и пример, как просто все может быть).

Но в самОм 90-м я сутками напролет играл совсем в другую игру: Future Classic. Вот с нее-то все и началось...

Ричард Бейли "Levelord" Грей (Richard Bailey "The Levelord" Gray)

Ведущий дизайнер уровней Ritual Entertainment (www.ritual.com)

Duke Nukem 3D, Scourge of Armagon, SiN, F.A.K.K.²



Играть по долгу службы

Я начал свою жизнь в 1957 году под неуклюже-примитивным зонтиком "холодной войны". Что говорили в те годы о вашей великой стране? Только ложь, только хулу. Тем не менее уже тогда, несмотря на мощную завесу пропаганды, я все же понимал, что Россия-мать достойна иного отношения, и как страна, и как народ. Я провел четыре года на флоте, подслушивая русские подводные лодки, и все это время задавался вопросом, почему русский медведь и американский орел ведут эту странную тихую битву друг против друга?..

Сегодня мы (американцы) имеем возможность смотреть документальные фильмы и читать книги — правдивые фильмы и книги о России. Какая драматическая история, какая мощная культура, какая красивая природа, какая потрясающая храбрость, какая удивительная настойчивость, какой, наконец, огромный технологический прогресс!

...Но какой, однако, позор, что мы так долго были врагами по таким глупым причинам. Я получаю несказанное удовольствие, когда включаюсь в deathmatch, и вдруг выясняется, что игровой сервер находится в Москве. Для меня большая честь видеть свое имя в российской прессе и знать, что и в России у меня есть небольшая группа поклонников, которым моя работа доставила удовольствие, сделала чуть счастливей.

Когда-то мы направляли друг на друга грозные смертоносные орудия и замирали в опасении взаимного самоуничтожения. Теперь мы, к счастью, целимся друг в друга всего лишь из виртуальных шотганов и опасаемся только того, как бы нам временно не оторвали, простите, наши balls.

Но — к играм! Боюсь, что некоторые из игр моего топа появились еще до 1990 года, но я преданно играл в них на протяжении всего десятилетия. А потому...

Doom

Игра, которая оказала самое всеохватывающее влияние на все остальные игровые проекты; ни одной другой такого сделать не удалось. Проще говоря, это самая лучшая игра из всех, когда-либо сделанных на сегодня. Не только в 1990-е годы, но и вообще.

Duke Nukem 3D

Простите великодушно, но я ВЫНУЖДЕН включить в список десятилетия эту игру. Ведь, согласитесь, это была великолепная игра! К тому же мне невероятно повезло — я был одним из ее разработчиков.

Age of Empires

Лучшая RTS из всех, когда-либо виденных мною. Я потратил сотни часов, играя в нее весь прошлый год. Программисты Ensemble Studios чертовски талантливы!

Aces Over Europe

Red Baron потеснил вниз эту, идущую у меня под номером "4", и следующую игру. Я люблю авиационные симуляторы времен первой мировой и второй мировой войн за их простоту.

Aces Over the Pacific

См. чуть выше.



Duke Nukem 3D

Red Baron (оригинальный)

Жаль, что при переиздании авторы/публикаторы помимо графики вмешались и во все остальное, жаль...

WarCraft II

До выхода Age of Empires это была самая крутая RTS. Разумеется, для Левелорда.

Тетрис

Захватывает до сих пор. Насколько я помню, ее изобрел какой-то русский... Как же его зовут?

Солитер

Тот, кто когда-либо работал в реальном офисе, никогда не забудет часы, украденные у корпорации во время игры в солитер...

Дорогие мои, получайте всевозможное удовольствие и больше смейтесь! Левелорд желает тебе, матушка Россия, только всего самого доброго, всего самого наилучшего! Искренне, из самых глубин сердца.

Quake
Не за режим одиночной игры, нет, а за потрясающий multiplay!

Для души, измученной нарзаном
Мои самые-самые — определенно, Doom, Quake и Duke Nukem 3D. Doom — потому что с него началось мое грехопадение как игрового программиста. Я бы до сих пор ходил на какую-нибудь занудную работу в костюме и галстуке, если бы не эта игра. Я мгновенно влюбился в дизайн уровней! Это была любовь с первого взгляда. Duke Nukem — потому что это первая игра, над которой я работал уже как профессионал. Я до сих пор горжусь, вспоминая о том, что эта игрушка в свое время сумела составить конкуренцию даже Quake (хотя, если помните, Duke обладал всего лишь спрайтовой технологией). Наконец, Quake... Его deathmatch стал для меня именно тем, что позволяло укрепить дух и поднять настроение. К тому же Q был первой игрой, в которой мне довелось играть против "всего мира".

Никита Скрипкин
Директор Nikita (www.nikita.ru)
Twigger, Parkan, Sixth Dimension, New Robinson, Iron Strategy, Parkan II, Full Pipe, Twigger 3D



Это должно быть во всех кулинарных книгах

Попытаюсь выделить не отдельные игры, а направления, которые, на мой взгляд, определили развитие индустрии. При этом я не буду трогать области классических симуляторов и спорта — это скорее соревнование в моделировании реальности, нежели сотворение нового.

Digger
Очень хорошая (одна из первых) идея совмещения быстроты реакции, оценки ситуации и творческой инициативы. Очень много часов напролет, проведенных у компьютера. Демонстрации мастерства, соревнования, обмен опытом... Все это происходило впервые.

Wolfenstein 3D — Doom — Quake
Великолепная реализация задуманного. Со стороны кажется, что у авторов получается все, что они только захотят. Прорыв в 3D, безусловно, революционный.

Dune 2 — Command & Conquer — WarCraft
Родоначальники стратегического жанра.

Wing Commander
Один из первых космических симуляторов. Новый мир, в который доселе никто не пускал. Настоящая песня для тех, кто бредит космосом. Впервые, на мой взгляд, сделана удачная попытка учебного тренажера перед началом игры, так что можно освоиться с управлением и тактикой ведения боя.



Mechwarior

Star Control 2
Неизведанные миры, общение с инопланетянами, великие тайны и загадки, мораль, добро, зло. Шикарная музыка — эффект от музыкального сопровождения неоценим. В этой игре я впервые увидел такой огромный мир, о посещении каждого уголка которого прежде не было и речи. Удачная попытка смешения жанров.

Myst
Это наглядный урок всем, кто думает, что компьютерные игры делаются только программистами. Вот и нет. Главное — придумать и показать мир так, чтобы тебе безоговорочно поверили. И тогда успех будет обеспечен. Для своего времени игра была прорывом в графике, звуке и сюжете.

Civilization
Включил в список, поскольку не хочу показаться невеждой. Игра, безусловно, оказала огромное влияние на многих людей и на индустрию в целом. Сам я в нее не поверил (и посему не играл) по причине убогой графики.

Sim City — Railroad Tycoon
Прекрасно сделанные игровые среды и модели. Попав в них один раз, очень трудно оттуда выбраться. Отличные тренажеры для больших начальников. И для маленьких — если они хотят расти.

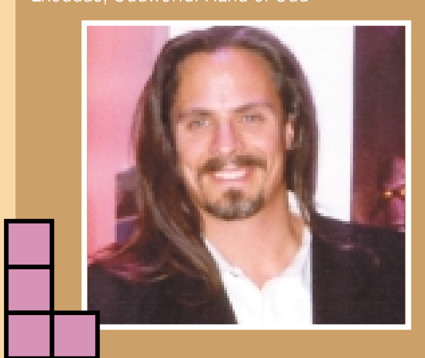
MechWarrior — MechCommander
Симуляторы нереального. Но очч-чень притягательные. Оказаться в этакой махине, лихо выплясывающей на двух ногах, да еще на боевом задании на чужой планете, — это ли не мечта настоящего мужчины! Наиболее серьезным успехом все-таки следовало бы считать самую первую игру — MW1, все остальное — аддоны на новой технологии.

Half-Life
Это должно быть записано во всех кулинарных книгах! РЕЦЕПТ: берем передовой, отлаженный "движок" (готовый!!!), пишем смелый и захватывающий дух сценарий (который прекрасно подойдет также для книги, для кино...), добавляем великолепную графику и потрясающий звук, искусственный интеллект по вкусу... Пробуем — ругаемся, все переделываем несколько раз, вкладываем еще несколько раз по столько же... наконец, получаем настоящий хит... Действительно, прыжок на новую ступень развития...

Близко — все
Честно говоря, все перечисленное очень близко (кроме, разве что, "Цивилизации", каюсь...). Кроме того, не осталось места (а жаль), для таких шедевров как X-COM, Fallout... Все чаще замечаешь, что со многими новыми играми вообще не знаком — просто не хватает времени, а про многие уже забываешь, хотя совершенно зря. Вот, например, первые сьерровские квесты про Ларри, Leisure Suit Larry ("Ларри-1 VGA" вышел в 1991 году) — думаю, про них уже почти никто и не вспоминает, а ведь это была революция после простеньких головоломок...

В поисках новых ощущений

Лорни Лэннинг (Lorne Lanning)
Президент Oddworld Inhabitants (www.oddworld.com)
Oddworld: Abe's Oddysee, Oddworld: Abe's Exoddus, Oddworld: Hand of Odd



Честно сказать, я не знаю, какие игры внесли наибольший вклад в игровую индустрию, зато я точно знаю, какие игры произвели самые незабываемые впечатления лично на меня. Вот эти игры и вот эти причины.

Wolfenstein 3D (PC)
Здесь я впервые почувствовал, что взаправду нахожусь в трехмерном текстурированном пространстве, рядом с другими персонажами, и у меня было оружие, которое могло издавать вполне приличные звуки. Здесь я впервые смог почувствовать, как кто-то приближается ко мне сзади. Это было некое весьма острое параноидальное ощущение... ничего подобного прежние видеоигры во мне не вызывали. Словом, совершенно новое измерение не только благодаря технологии, но и по своему чисто психологическому воздействию.

T2 (игровой автомат)
Увидев эту игру, я впервые полностью осознал, как концепция общей мультимедийной базы данных будет впоследствии использоваться в фильмах, тематических парках развлечений, телевизионных шоу, видеоиграх и — в грядущем Интернете.

Doom (PC)
Помимо того что Doom поднял шутеры от первого лица на качественно новый уровень, на мой взгляд, эта игра была одной из самых захватывающих за всю историю существования жанра. Она была доступна для Unix-систем (например рабочих станций Silicon Graphics) и имела сетевой вариант. В Голливуде, где было много студий, оснащенных сетевыми рабочими станциями SGI, сотни вполне зрелых людей убивали уйму рабочего времени, играя в эту игру. Несколько компаний, занимающихся созданием спецэффектов в кино, были вынуждены "изгнать" эту игру из своих сетей, потому что их служащие просто не успевали выполнять основную работу! Но весь ужас заключался в том, что большая часть тех, кто "валял дурака", играя в Doom, прекрасно осознавали необходимость вернуться к своим служебным обязанностям, но все равно всеми правдами и неправдами продолжали украдкой играть в любимую игру. Из-за этого многие едва не лишились работы, некоторые, вероятно, в конце концов оказались-таки на улице...

Словом, здесь мы имеем дело с уникальным по притягательности феноменом электронного чуда, чуда, равного которому прежде не было. Именно тогда я окончательно убедился, что интерактивная среда обладает огромным потенциалом, может оказывать на людей своего рода физиологическое воздействие, которое способно вызвать изменения чуть ли не в химическом составе их тел. Коль скоро подобное умозаключение оказывалось истинным, возможности интерактивных игр значительно перерастали сферу чистых развлечений и переходили в категорию химических элементов, виртуальных химических элементов.



Надеюсь, что в следующем тысячелетии у вас в России будут в ходу легальные копии игр со всего мира, а не нынешние пиратские поделки. И тогда деньги, что сейчас достаются пиратам, будут идти людям, которые создали все эти игры и которые смогут использовать их для создания новых, еще более прекрасных игр для всех нас. Ну а пока наслаждайтесь теми пиратскими копиями, что у вас есть, втягивайтесь потихоньку во вкус и создавайте игры на зависть всем нам. О! И, пожалуйста, следите внимательно за своими ядерными установками — после того как пробьет полночь.

Prince of Persia (NEC; Turbo Dou)
Впервые возникло ощущение, что мне стало подвластно некое живое существо. Я не воспринимал Принца как героя мультиков. Было чувство, что он живой. Ведь ты несешь за него бОльшую ответственность, нежели за обыкновенную мультяшку, верно? Он скорее напоминал некое домашнее животное. Все это дало мне настоящую встряску. Я понял, что игры будущего станут чем-то вроде оживших виртуальных миров. И что в будущем неизбежно придется заботиться об игровом персонаже не так, как о супергерое или звезде экрана, а скорее так, как мы заботимся о своих домашних питомцах.

Daytona Racer (игровой автомат)
Я большой мастак в играх, которые оказывают на игрока своего рода физиологическое воздействие. Я люблю играть в такие игры, а затем долго копаюсь в себе, пытаясь понять, почему они вызывают скачок адреналина и прочие подобные вещи. Daytona Racer дала мне такой выброс адреналина, подобный которому не вызывала ни одна другая игра до этого. Я впервые оказался в качественно сделанном трехмерном пространстве в режиме реального времени. Просторы этого мира пролетали мимо меня, его физика была предельно реалистичной. Это была полная иллюзия погружения. Я впервые ощутил, что игровые симуляторы подошли вплотную к тому, что уже давно практиковалось на аэрокосмических тренажерах... Только теперь стало возможным по-настоящему оторваться!

Virtua Fighter (игровой автомат)
Настоящие 3D-персонажи, очень реалистичная физика, превосходное управление, большая, чем когда-либо прежде, свобода движения. Все это придало игре новые качества, было ощущение, будто смотришь прямой эфир по телевидению. Игровой персонаж поднялся на качественно новый технический уровень, участвуя в более сложных сюжетных коллизиях и обладая большей двигательной восприимчивостью.

Myst (Mac)
Первый раз в жизни мне хотелось остановиться, оглядеться повнимательнее и воздать должное художественному дизайну игрового мира. Благодаря этой игре я осознал, что художественно привлекательные образы сами по себе могут создавать психологическое напряжение для игрока в трехмерном мире. Именно художественная полноценность игрового мира совершенно необходима будущим играм, в особенности тем, которые будут создаваться на 128-битной основе.

Sim City, Civilization II (PC)
Здесь подходит все то, что я говорил о достоинствах предыдущих игр, плюс почти абсолютное вовлечение в мир, имитирующий реальную экономику и управление людьми. В этих играх заключен основной концептуальный механизм, который будет заложен в фундамент будущей крупномасштабной виртуальной социальной динамики.

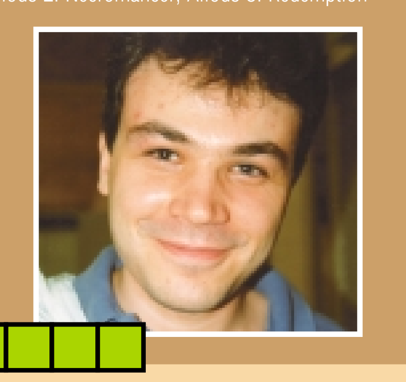
WarCraft II (PC)
Впервые я почувствовал, что начинаю действительно управлять массами живых персонажей, которые будут выполнять все мои приказы. Их взаимоотношения, перемещения, действия и реакция в реальном масштабе времени подводили основную идею, заложенную в игре Sim City, еще на один шаг ближе к созданию полномасштабного мультимедийного развлечения.

Abe's Oddysee (PSX)
После того как вы выслушали, за что я люблю игры, перечисленные выше, мой выбор Oddysee уже не покажется столь пристрастным. Нашей основной целью было продолжить совершенствование художественного оформления игры, создать живые персонажи, 3D-эффекты и напряжение (даже в 2,5D-мире игры) и, что особенно важно, наконец-то ввести вербальный элемент в режиме реального времени в качестве элемента геймплея. Все это помогло вдохнуть в главного героя игры еще больше жизни и, что даже более существенно, поделиться этой жизнью с окружающими его объектами и персонажами.

Driver (PSX)
Я должен внести эту игру в свой список, потому что она сломала рутину чисто механического опыта автовождения и ввела социальный контекст в это заурядное явление. Даже несмотря на то что единственные живые персонажи в мире Driver — это всего лишь другие транспортные средства, AI игры придал им чувство самосознания, которое оказалось устрашающе жизнеподобно. Подобная игровая физика и AI позволили почти в совершенстве имитировать ощущения, которые испытываешь в гонке на высокой скорости в гуще невинного повседневного городского движения. В Америке очень многие тревожатся от того, что игры-стрелялки могут нанести вред. Однако все забывают о том, что далеко не каждый имеет оружие, но все с автомобилями. Мне было бы очень интересно узнать статистику, сколько гонок по городским улицам будет зафиксировано в будущем году по отношению к количеству юнцов, игравших в Driver.
(В этом списке следовало бы упомянуть ряд фундаментальных сетевых игр, но я имел опыт "игры в многопользовательской сети" на SGI задолго до начала девяностых; и когда все это начало развиваться на базе PC, для меня здесь не было уже ничего нового и возбуждающего. Все это казалось мне слишком медленным — по сравнению с SGI 80-х.)

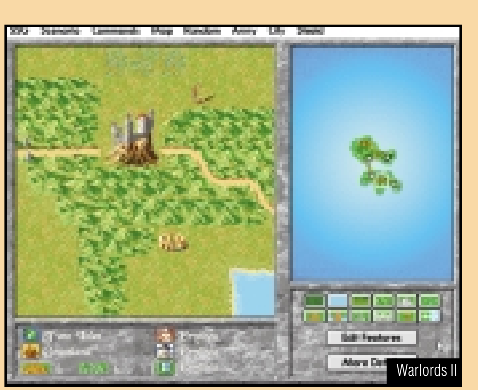
Будущее за Интернетом

Сергей Орловский
Директор Nival Interactive (www.nival.ru)
Sea Legends (в составе компании "Диалог-Мир" для фирмы Ocean), Allods: Sealed Mystery, Allods 2: Necromancer, Allods 3: Redemption



Вторе десятилетия я постарался абстрагироваться от личных пристрастий, так как хочу, чтобы в нем были представлены "чистые" представители своих семейств, в то время как лично мне нравятся "перемешанные" жанры. Ну а больше всего времени в этом десятилетии я, наверное, убил на Warlords и Master of Orion, хотя нет... была еще VGA Planets.
Если же говорить о планах, то мы, "Нивал", скорее всего, будем двигаться в сторону создания игр для Интернета. Может быть, не сразу, но — будем стараться.
А теперь мой список.

Doom
Определить, какая именно из трех игр — Wolfenstein 3D, Doom или Quake — претендует на титул игры десятилетия, сложно. Но. На мой взгляд


Warlords II

именно Doom спровоцировал взрыв принципиально нового игрового фактора, построенного на смеси ощущения себя внутри игровой обстановки и ярко выраженного соперничества между игроками. Развитие в этом направлении уже принесло нам Descent, Half-Life и Thief, и, как мне кажется, данный игровой жанр будет доминирующим и в следующем десятилетии.

Ultima Online
И хотя правильнее было бы на второе место поставить не одну игру, а целый класс MUD, именно UO была той игрой, которая познакомила с этим жанром массы. MUD'ы уже породили целые виртуальные сообщества, и теперь, когда они радикально улучшили свой внешний вид с выходом Meridian 59, Ultima Online и EverQuest, перед ними открываются огромные горизонты.

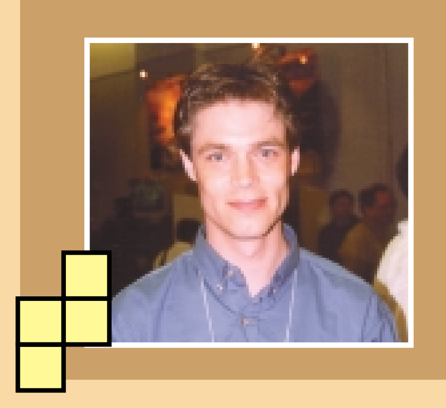
Dune 2
Сколько бы ни говорили о Command & Conquer или WarCraft, но RTS, стратегии в реальном времени, появились благодаря этой игре. И этим все сказано.

Civilization
Гениальная стратегия 1990-х, которая, видимо, стала первой МАССОВОЙ игрой с безумно сложной игровой логикой и управлением. Кстати, как мне кажется, именно этот предел сложности очень вредно превышать в играх.

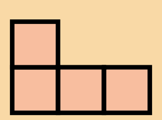
Myst
Атмосфера! Слово, за которое бьются все без исключения разработчики. Слово, которое увеличивает бюджеты "в разы". Ибо сегодня игра не мыслима без глубокой атмосферы. И родоначальником этого погружения был Myst.

Tomb Raider
Если уж говорить о "вкладе в индустрию", то нельзя обойти вниманием Лару Крофт. Выход этой игры сопровождался принципиально новым для индустрии уровнем маркетинга. И теперь эта планка уже вряд ли опустится. Однако хочется надеяться, что маркетинг не станет основным фактором в индустрии, даже после появления Deer Hunter'а.

Тоби Симпсон (Toby Simpson)
Директор CyberLife Technology Ltd. (www.creaturelabs.com)
Creatures (серия)



Главное — удовольствие



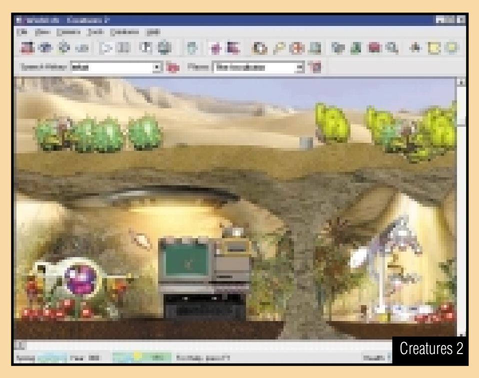
Не забывайте — мы живем в невероятно удивительную эпоху — наслаждайтесь же ею! Да, и не напивайтесь чересчур на Новый год, и вовсе не потому, что кто-то на вас из-за этого будет коситься (уж я-то точно не буду!). Наконец, если у кого-то из вас есть лишняя меховая шапка-ушанка (ну, вы знаете, о чем я говорю), может, поделитесь со мной?!

Самые запоминающиеся игры — это те, в которых сама игровая обстановка дает вам возможность получать удовольствие, а вовсе не те, в чьих мануалах на ста страницах "рассказывается", как надо получать удовольствие. Что же до прошедшего десятилетия, то более всего я наслаждался такими играми, как Command & Conquer (многопользовательская игра на PC) и Goldeneye (опять же многопользовательская, но на N64).

Ну а вообще, время основных, знаковых, игр наступает только тогда, когда железо становится настолько мощным, чтобы позволить моделировать реальную физику, а также сложные трехмерные пространства, в которых наши с вами "развлечения" и должны происходить. 90-е годы отличались в этом отношении невероятным прогрессом. Мы начинали с 1 Мбайта памяти и 386-х процессоров (20 Мгц), а заканчиваем со стандартными 128 Мбайтами RAM и 700-мегагерцовыми Pentium'ами — за ту же самую цену. В следующем десятилетии мы научимся создавать виртуальные пространства, настолько похожие на реальность, что их будет невозможно отличить от самой реальности. И это вдохновляет!

С друзьями и дома

Самой любимой игрой десятилетия остается Command & Conquer в многопользовательском (сетевом и модемном) режиме. Я по-прежнему то и дело играю в первый C&C со своими друзьями. Ну и в Creatures, конечно. В Creatures, которые выделяются на фоне остальных игр тем, что показывают, как моделирование биологических процессов и создание полностью искусственных организмов может привести к появлению жизнеподобных искусственных игроков. Ведь наступит час, и мы превратим их в настоящих искусственных актеров! И вам ни за что не отличить, кто из них искусственный, а кто настоящий.


Creatures 2

Марк Лейдло (Marc Laidlaw)
Сценарист-дизайнер Valve Software (www.valvesoftware.com)
Half-Life



Я эти игры до конца не прошел, но заявляю...

С точки зрения моей небольшой ниши в нашей огромной индустрии, лишь три игры повлияли на меня должным, особым, образом: Doom, Myst и System Shock. Однако, если быть до конца честным, мне почти никогда не удавалось доиграть в Doom до финального ролика; повезло лишь однажды, кажется, году этак в 1998-м. Да, и еще одно признание: мне еще предстоит закончить... первый System Shock. Таким образом, можно даже сказать, что на индустрию эти игры имели большее воздействие, чем на вашего покорного слугу...

Маргинально-грубый и энергичный Doom распахнул врата навстречу новым мирам воображения и положил начало сообществу (если не сказать о целой отрасли индустрии), которое процветает благодаря раскрепощенному творчеству. Практически каждый, с кем я сейчас работаю, получил свое место благодаря Doom.


Ecstatica

Презираемый "хардкорными игроками" Myst дал миру первое представление о средстве, которое в

конечном счете сможет обогнать Голливуд в способности создавать воображаемые миры, ощущаемые более реально, нежели сам реальный мир.

System Shock намекнул на глубины атмосферы и сложности сюжета, которые следует ожидать от компьютерных игр, по мере того как индустрия будет взрослеть.

Ну а эти игры я прошел до конца: Myst, Ecstatica, Heretic, Thief, Gadget.

Myst

Стал той игрой, которая заставила меня купить приличный компьютер — только бы закончить это наваждение! В ней ощущался сильный литературный талант ее авторов. Кроме того, она была тщательно сделана и, что главное, оригинальна! Благодаря ей я открыл несколько новых тем для собственных рассказов, можно сказать, эта игра распахнула для меня новые сюжетные горизонты.

Heretic

Стал для меня тем, чем был Doom для большинства "нормальных" людей. Моя первая встреча со стрелялкой на id'овском "движке", но только в темном фэнтезийном мире, который мне куда ближе, чем "высокотехнологичные" навороты Doom. (Кстати, Hexen, продолжение Heretic, стал еще одной моей любимой игрой.)

Thief

Игра, сделанная во многом той же самой командой, которая подарила нам/мне System Shock. О, это была приятная неожиданность на переполненном рынке FPS. Наряду с захватывающим, щекочущим нервы, "скрытным" стилем геймплея, Thief блеснул несколькими потрясающими уровнями (во всяком случае я такого прежде не видел): склепы в пропастях, подземные руины, города подлинного кошмара, путешествие к ядру земли. И, конечно, богатство абсолютно оригинальных мазков, так выгодно отличающих эту игру от заурядного набора косящих под Средневековье бездумных фальшивок (из-за чего, кстати, я с трудом перевариваю большинство современных фэнтези-игр).

Ecstatica

Этакий аляповатый мини-шедевр мультипликационного ультранасилия и зла, научивший меня многим важным вещам. Например, Ecstatica блестяще продемонстрировала, как можно включать забавную историю в свободно меняющуюся трехмерную среду. (Twinsen's Odyssey учила тому же, но даже с готовым прохождением в руках я так и не сумел слишком далеко углубиться в эту игру из-за ее неуклюжей боевой системы.)

Gadget

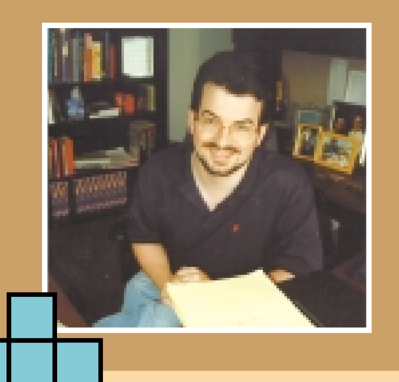
Наконец, я бы назвал еще Gadget (от Synergy Studio), великое эпическое полотно из мира сюрреалистических "интерактивных приключений на CD-ROM" — в меньшей степени игра, чем захватывающее перелистывание видеостраниц. Уникальная и непревзойденная работа! Несмотря на то что с технологической точки зрения она безнадежно устарела, ей по-прежнему удается достигать тех результатов и вызывать в людях те настроения, о которых другие игры могут только мечтать. На фоне наводнивших прилавки игр, большинство историй в которых сводится к вопросу "Можешь ли ты надрать хвост инопланетным захватчикам?", Gadget заметно выделяется незабываемыми причудливыми персонажами и совершенно умопомрачительным сюжетом. Не много найдется девелоперов, которые озаботились бы тратой собственного времени на такой нетривиальный проект. Несомненно, эти ребята, Харухико Шоно (Haruhiko Shono) и его команда Tokyo Oddballs, занимают особое место в моем сердце.

Если, по утверждению Итало Кальвино, текущее тысячелетие было "тысячелетием романа", то тогда возможно, что следующее тысячелетие должно стать тысячелетием игры. Мы живем в удивительное время, открывая для себя новые области для игры, и я желаю всем российским игрокам обрести богатство самых разнообразных и неожиданных игровых опытов.

Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds)

Вице-президент Firaxis Games (www.firaxis.com)

Sid Meier's Colonization, Civilization II, Sid Meier's Gettysburg!, Sid Meier's Alpha Centauri, Sid Meier's Antietam!



За что мы могли продать собственную душу

Список из десяти наиболее запомнившихся игр 90-х? Легко. Вот вам мои предпочтения. Только, чур, буду называть СВОИ игры в том порядке, в котором они выходили в свет, никаких иных классификаций. К тому же я исключил из топа те игры, в создании которых лично участвовал (первая Civilization оказалась здесь как раз потому, что я не имею к ней никакого отношения. К сожалению). Итак:



Populous

Populous

Наконец-то "Бог" появился в "симуляторах Бога"! И это мой самый любимый God-симулятор.

Ultima VI

Люди моего поколения были готовы продать собственную душу за эту игру. Кажется, всем нам тогда было лет по 12...

Wing Commander (оригинальный)

Игра, которая привела меня в игровую индустрию.

Civilization
А эта игра убедила меня в том, что стратегии — самый интересный и стоящий жанр КИ.

Wolfenstein 3D — Doom — Doom II
Мы все, повсюду и всегда играли в эти игры. А они... они ИЗМЕНИЛИ игровую индустрию на счет “раз” и сделали это окончательно и бесповоротно.

WarCraft II
После него стратегии (и шире — игры), идущие в реальном времени наконец-то стали настоящей реальностью. За что с удовольствием жму его мужественную руку.

Age of Empires (I и II)
По моему скромному мнению, эти две игры “всего лишь” открыли в своем жанре новые горизонты в области графики, а AoEII, возможно, является по своему содержанию наиболее глубокой RTS из всех выходивших до сих пор.

StarCraft
Элегантный дизайн, удивительно функциональная форма воплощения, три такие разные расы, и какой изумительный баланс!

Ultima Online
Попросту и без затей: революция в жанре фэнтезийных ролевых игр.

Half-Life и Team Fortress
Наконец-то FPS доказали, что они не обязательно должны быть клонами!

Желаю российским игрокам, а равно и людям во всем мире, чтобы в будущем году (а уж в будущем тысячелетии — точно) все мы наконец овладели навыками критического мышления и отбросили прочь всякие суеверия. Особенно сейчас, накануне “смены тысячелетий”, когда необузданные истерические ожидания “чудес” и “конца света” звучат отовсюду. Надеюсь, что мы выработаем в себе скептицизм, необходимый для того, чтобы сдерживать наше естественное легковерие.

Открывать новые горизонты (в реальном времени)!

Брюс Шелли (Bruce Shelley)
Главный дизайнер Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com)
Railroad Tycoon, Covert Action, Civilization, Age of Empires, Age of Empires II: The Age of Kings



О топе чуть ниже, сначала — могу я иметь слабости? — о личных пристрастиях (часть из которых, впрочем, весьма победоносно взошла на престол десятилетия): более всего из игр 90-х мне (как игроку) близки WarCraft II, Age of Empires (неужели вы догадываетесь, почему?), Gettysburg! и Roller Coaster Tycoon. Почему? По четырем основополагающим причинам: у всех — отличный дизайн, у всех — великолепная графика (для своего времени, конечно), все они доставляли удовольствие (даже та, что “по долгу службы”) и были по-настоящему захватывающими.

Doom
И был создан жанр FPS...

Half-Life
Эта игра показала, что и FPS могут иметь потрясающий сюжет.

Command & Conquer
Демонстрация того, какой гигантский рыночный потенциал могут иметь стратегии в реальном времени.



WarCraft II
Игра первой и весьма реально раздвинула горизонты рынка для RTS.

Diablo
Нравится ее “многоканальность”: приключенческая по сути игра (в основе которой лежит квест), нацеленная на action и развитие характера героев.

Ultima Online
UO открыла двери для многопользовательских онлайновых РПГ.

Age of Empires II: The Age of Kings
Как мне кажется, историческая основа этого проекта и его недурное исполнение вывели компьютерные игры на новую аудиторию. Что важно — опытные игроки остались при своих картах. То есть счастливы ничуть не меньше, верно?

Sid Meier’s Gettysburg!
Великолепная многопользовательская военная тактическая игра в реальном времени.

Roller Coaster Tycoon
Ни с чем не сравнимое удовольствие! Этот проект воочию показал, что даже небольшие девелоперские компании могут делать выдающиеся игры.

Желаю русским игрокам и разработчикам стабильной политической и экономической свободы, которая даст им все более широкий доступ к играм и средствам для разработки компьютерных игр. Надеюсь, что уже в самом ближайшем будущем Россия удивит мир великолепными играми.

Что хорошо индустрии не обязательно хорошо игроку

Грег Костикян (Greg Costikyan)
Вольный стрелок (www.costik.com)
Бешеное количество настольных игр, MadeMaze, Evolution



Может, сначала я расскажу о своих предубеждениях? Мне совершенно неинтересны спортивные игры и летные симуляторы, и меня мало привлекают аркадные игры. Разумеется, если бы мои вкусы были иными, то и список моих любимых игр выглядел бы совсем по-другому.

Doom
Хотя у этой игры были предшественники (Castle Wolfenstein), Doom установил стандарты жанра FPS и продемонстрировал, что можно создать настоящий 3D-мир на железе, которое сейчас кажется довольно примитивным. На мой взгляд, жанр шутеров достиг уже каких-то пределов; новшества появляются главным образом благодаря технологии, а не дизайну. Возможно, данный конкретный игровой стиль уже не в состоянии измениться.

Command & Conquer
И у этой игры тоже были предшественники (Populous и Dune 2), но C&C стала для стратегий в реальном времени тем, чем Doom явился для шутеров. RTS, к слову, тоже начинают выглядеть немного однообразными, и в основе всех новых игр лежат по сути те же самые ветхие концепции (впрочем, WarCraft III, кажется, готов порадовать нас некоторыми интересными новациями).

Myst
Да, это жутко уныло; но дело совсем не в этом. Эта игра сделала больше, чем что-либо еще, чтобы заставить людей покупать компьютеры с CD-ROM; это было “клево”, и можно было хвастаться своими крутыми новыми PC, загружая в лазерный дисковод “компакт” именно с этой игрой и показывая ее своим друзьям. Увы, ее феноменальный успех породил целый поток одинаково унылых “графических приключений”, которые практически спалили этот жанр до основания.

Civilization II
По-прежнему, как мне кажется, самая прекрасная компьютерная игра из всех когда-либо изданных. Civ II — глубокая, неотразимая стратегия, которая украла довольно много времени из отпущенного мне на жизнь.



Gabriel Knight 3

Ultima Online
По-моему, дико недоработанный проект. UO появилась в момент, когда все только и делали, что выступали с самыми мрачными пророчествами относительно потенциального будущего онлайновых игр, и показала, что online-only-игра не только может собрать хоть какие-то деньги, но весьма много денег. Я подозреваю, что в анналы истории она войдет как первая по-настоящему успешная игра в Интернете.

Heroes of Might & Magic II
HMM3 мне тоже нравится, но ведь это та же самая игра, лишь с улучшенной графикой. Пошаговая фэнтезийная стратегия, в которой тактическая часть представлена в несколько меньшей степени, чем в большинстве других стратегических игр, HMM, как мне кажется, наглядно демонстрирует один из основных недостатков RTS: “в реальном времени” означает, что у вас просто нет никакого времени на то, чтобы думать. Если вы хотите увидеть в игре стратегическую глубину, выбирайте пошаговый режим.

Gabriel Knight 3
Ладно, она еще не вышла, но ожидается к концу года. Джейн Дженсен — прекрасный дизайнер, и у меня есть все основания полагать, что это будет хорошая игра. Важно другое: The Curse of Monkey Island провалилась, Grim Fandango провалилась, а ведь обе — несомненно, первоклассные квесты. Если Gabriel Knight 3 также потерпит неудачу, то в ближайшем обозримом будущем никаких серьезных усилий по развитию игр в этом благородном жанре предприниматься не будет. Что, на мой взгляд, будет позором для индустрии.

Diablo
Несколько лет назад компьютерные RPG считались столь же мертвыми, как и нынешние квесты. Соединение action и ролевой игры в Diablo возродило жанр. Да, главным образом это всего лишь “размахивание мечами и хлыстами”, скудость сюжета и собственно ролевой части, но — по-прежнему немалое развлечение.

System Shock
Редко можно найти игру, которая создает у вас впечатление, что ее создатели мастерски владеют своим ремеслом и, занимаясь разработкой того или иного проекта, решают вполне определенные задачи. То есть они не просто монтируют “движок” и затем доводят его до совершенства, пока он не начнет выдавать первоклассное “развлечение”, но разрабатывают свое программное обеспечение таким образом, чтобы оказать вполне определенное воздействие на игрока. В этом футуристическом квесте/РПГ органично сплетены сюжет, действие и решение головоломок с умопомрачительным “движком” FPS. Ничего подобного не делалось ни до, ни после, за исключением System Shock 2, конечно.

Ultima VII
Я играл в Ultima, начиная с третьей ее инкарнации, и всегда испытываю удовольствие, возвращаясь в мир Лорда Бритиша. Эта игра по-прежнему, на мой взгляд, остается лучшей из всей серии.

Мое
Игры, которые нравятся мне лично, совсем не обязательно должны находиться в вышеприведенном списке, верно? То, что является “важным” для индустрии, не всегда является тем, в чем я нахожу наибольшее для себя развлечение. Например, я очень редко играю в шутеры, хотя признаю их важность и

Процветания вам и больше свободного времени, чтобы, разумеется, играть во все большее число игр!

понимаю, почему другие находят их крутыми.

Итак, мое сердце отдано следующим играм 90-х: Civilization II, Grim Fandango (как и The Curse of Monkey Island, еще один первоклассный квест от LucasArts, но с несколько странным мексиканским привкусом и сюжетом), Heroes of Might & Magic, EverQuest...

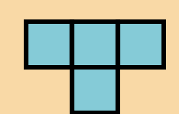
Считаю, что по части дизайна EverQuest гораздо лучше, чем Ultima Online. Но все же не идеальная игра. EverQuest не "онлайновая RPG, сделанная правильно", а скорее "онлайновая RPG, сделанная в меру прилично, чтобы дать дразнящее представление о том, как ДЕЙСТВИТЕЛЬНО хорошая онлайновая RPG могла бы быть сделана".

...StarCraft. Наиболее изящно осуществленная и самая глубокая RTS, в которую я когда-либо играл. Впечатляет также гладкость, с которой исполнена онлайновая версия игры.

...Air Warrior. Повторюсь: я не люблю летные симуляторы. Но когда вышел первый Air Warrior (в 1995 году) и была наглядно продемонстрирована возможность онлайновой игры в реальном времени по модему со скоростью всего 1200 baud, вот это был высший пилотаж! Компания Kesmai непрерывно обновляла ее и на примере этой игры показала важность привлечения и управления "виртуальным сообществом" онлайновых игроков, которые преданно и страстно поддерживают любимое развлечение. Это сообщество формируется вокруг игры и управляется очень мудрым образом, ибо объединяющий всех интерес держится на преданности.

...Hundred Years War (www.hyw.com). Это текстовая онлайновая игра, в которую за все время ее существования, вероятно, играли не более 1000 человек. Как вы уже правильно догадались, Hundred Years War — симулятор самого длительного в истории конфликта между Францией и Англией, известного как Столетняя война. Один реальный день в ней равняется одному году, игроки выбирают роли знатных вельмож Франции, Англии и соседних стран, управляют своими владениями, собирают армии, чтобы помочь своим союзникам, и т.д. и т.п. Несмотря на свой несколько примитивный характер (к тому же экономическая система в игре далека от совершенства), она, на мой взгляд, демонстрирует, как много МОЖНО сделать с онлайновыми играми и как бедны воображением потуги и стремления большинства дизайнеров онлайновых проектов...

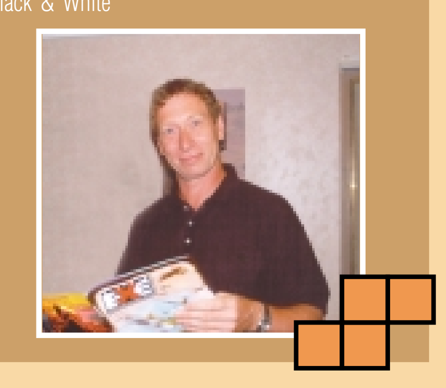
Правь, Британия!



Стив Джексон (Steve Jackson)

Директор Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk)

Black & White



Что касается списка "Моих любимых игр 1990-х", то я прекрасно сознаю, насколько на выборе моей "горячей десятки" сказался эффект "присутствия в нужном месте в нужное время". Ниже я говорю об играх, которые действительно буквально перевернули мою жизнь в течение 1990-х гг.

Dune 2
Игра Номер Один, мое бесконечное уважение. Dune 2, как вы помните, принадлежала к жанру стратегий в реальном времени — а это, признаюсь, мой любимый жанр. Когда она появилась, я не мог заниматься никакой работой в течение трех недель. Я не шучу.

Doom — Quake
Возможно, Quake на порядок совершенней, но я отдаю свой голос Doom, поскольку он был первым (ладно, ладно... пусть не первым, но неужели был хоть кто-то, кто продолжал играть в Wolfenstein, после появления Doom?!).

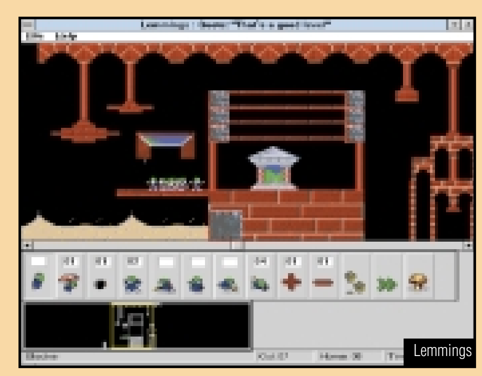
Civilization
Вероятно, заслуживает стать Номером Первым, но съехала вниз из-за того, что первоначальная графика была просто ужасна. К примеру, экран "City" был настолько удручающий, что... Словом, игра пылилась на полке несколько недель, пока кто-то не объяснил мне, что к чему. После этого я здорово на нее подсел.

Railroad Tycoon
Компьютерная версия "1829", одной из моих самых любимых настольных игр. Однажды я брал интервью у Сида Мейера для "The Daily Telegraph" и упомянул, что мы, англичане, особенно польщены, что Civ и RR Tycoon получились такими хорошими именно потому, что обе основаны на настольных играх, первоначально изданных одной небольшой английской игровой компанией в городке Нортхэмптон. Эти замечательные игры могли оказаться утерянными во мраке веков, не появись их компьютерная версия в исполнении Сида Мейера. Сид признал тот факт, что его творения были основаны на настольных играх, но он понятия не имел, что они английские. Кстати, Фрэнсис Трешам (Francis Tresham), первоначально создавший как "1829", так и Civilization, разработал немало других настольных игр, которые могли бы быть переделаны в хорошие компьютерные игры...

Age of Empires
Что тут можно сказать. Блестящая игра, а для любителя настольных игр здесь есть усовершенствование, позволяющее играть двум игрокам одновременно. Age of Empires II (которая только что вышла) имеет действительно ряд новых свойств (кампании), так что это не просто прежняя игра с улучшенной графикой.

Lemmings
Вдохновляющая концепция. И большой шаг вперед в жанре игр-головоломок.

Settlers II
Я обязательно должен упомянуть эту игру. Единственная причина, по которой она оказалась в конце моего списка, — ее интерфейс (излишне запутанный) и боевая система (абсолютно отвратная). Но увлекательная и радующая глаз.



Lemmings

Dungeon Master
После того как мои книги из серии "Fighting Fantasy" впервые увидели свет, у нас было много предложений от людей, пожелавших "портировать" их на PC. Однако все эти люди попросту хотели положить их в основу сюжета заурядного текстового квеста. Какой в этом смысл? Затем появился Dungeon Master. Наконец кто-то уяснил себе, как именно ДОЛЖНА быть СДЕЛАНА фэнтезийная ролевая игра!

Ultima Underworld
...А позже вышла Ultima Underworld, гениальная работа. Это был не просто квест от первого лица, это был квест от первого лица с шикарно прописанным сюжетом. Я имею в виду... бог мой!.. неужели вы не помните, что там надо было научиться разговаривать на языке Человека-ящерицы?

Ну а совсем личное...
...это три первых игры, по причинам, которые я упомянул выше. Вы, наверное, уже обратили внимание, что я не включил сюда ни одной приставочной игры. Просто я не играю в приставочные игры — только в компьютерные!

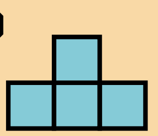
Тони Уорринер (Tony Warriner)

Директор Revolution Software (www.revolution.co.uk)

Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky, Broken Sword, Broken Sword 2, In Cold Blood



Значимый есть хороший



Трудно сказать, какие игры были “значимыми”, но я точно знаю, какие игры получились очень хорошими. Вот они:

Doom

О, это отличный пример умной и грамотной работы: id’овцы были настолько сконцентрированы на своей задаче, что просто сели и написали все это. Очень, очень умное и мудрое решение. И ведь смогли положить начало сетевым многопользовательским играм!

Ultima VII

Моя самая любимая игра. Прежде всего потому, что я погрузился в нее с головой, что весьма трудно для программиста, который априорно хочет увидеть, как работает та или иная игра, и когда он, наконец, видит то, что хочет, магия игры исчезает. Я также считаю, что эта игра явилась огромным достижением разработчиков уже только исходя из гигантских масштабов содеянного. Я заметил, что сами они, увы, до сих пор не приблизились к своим же горизонтам.

Diablo

Эту игру я тоже люблю, потому что как разработчик четко вижу, насколько дизайн игры отлично соответствовал жесткому графику разработки. Плюс блестящая онлайновая часть: я получал неизмеримое удовольствие, увлеченно путешествуя по мирам вместе с другими игроками. Иной столь же увлекающей игры пока не написано.



Ultima VII

Счастливого Нового года! И не забывайте, что наша новая игра — In Cold Blood — выходит в именно в наступающем году.

Крис Тэйлор (Chris Taylor)

Президент Gas Powered Games (www.gaspowered.com)

Hardball II, Test Drive II, 4D Boxing, Triple Play, Virtua Stadium Baseball, Total Annihilation



Игры должны быть такими, чтобы вас к ним ревновала жена

Значимых игр много, но я бы, извинившись перед остальными, остановился только на трех.

Для индустрии...

Я считаю, что наиболее важными для нашей индустрии играми 90-х годов были Populous, Wolfenstein 3D и Dune 2, если выбирать, что называется, самые-самые. Наверное, это не совсем справедливо — называть лишь несколько проектов, вместо того чтобы часами взахлеб говорить обо всех замечательных играх, вышедших в прошедшем десятилетии. Но я думаю, что каждая из этих игр помогла “застолбить” свой собственный жанр, и именно это обстоятельство определяет их особую значимость для индустрии.



Magic Carpet

...и души

Моими самыми любимыми играми 1990-х были WarCraft II, Duke Nukem, Command & Conquer (а до

Желаю российским игрокам, чтобы следующее тысячелетие продолжило приносить им потрясающие игры, которые открывали бы новые неизведанные жанры и одаривали игроков новым опытом. Я надеюсь, что нам доведется играть в игры, которые поразят нас своими логическими загадками и станут вызовом нашему интеллекту, но не будут при этом вызывать в нас скуку и раздражение, и было бы большое счастье поиграть в такую игру, персонаж которой вдруг влюбит вас в себя.

нее Dune 2). Мне всегда нравилось почти все, что делал Питер Молиньё, включая Populous, Power Monger, Magic Carpet, Syndicate и Theme Park. Полюбившихся игр так много, что я мог бы перечислять их, рассказывая об их прелестях, ночь напролет. Я, наверное, миллион раз играл в такие симуляторы, как LHX Attack Chopper и Chuck Yeager's Air Combat Simulator. Каждая из них приковывала меня к себе, и я не отрывался от компьютера сутками, в итоге дошло даже до того, что жена пригрозила мне разводом, если я не прекращу "эту порочную практику". Мнда...

Дейв Тейлор (Dave Taylor)

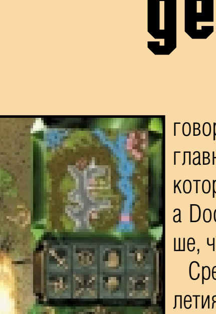
Transmeta

Doom, Quake, Abuse, Golgotha

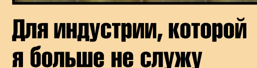


Занимайтесь только любимым делом!

Здравствуйте! Прежде чем сказать что-то об играх 90-х, хотел бы высказать определенные пожелания российским разработчикам компьютерных игр. Вы знаете, я вдоль и поперек изучил Rage of Mages (на вашем рынке она, кажется, называется Allods) и очень надеюсь, что компания Nival не единственный российский разработчик, выпускающий игры, в которые им самим, разработчикам, интересно играть. И еще одно. Если я и приобрел что-то вроде опыта за время своей работы в индустрии КИ, так это пара простеньких правил. Вот они. Вы должны делать только то, что любите делать. Выбирайте такие названия для своих игр, в отношении которых абсолютно уверены, что они не повлияют дурно на продажи. Если дизайн вашей игры лучше подходит для 2D или даже для пошагового режима — делайте игру в 2D или пошаговом режиме. Уф...



"Аллоды: Печать тайны"



Для индустрии, которой я больше не служу

Думаю, я не ошибусь, если скажу, что для всех, кто имел дело с играми в этом десятилетии, самыми незабываемыми остались или Myst, или Doom.

Для сердца

Лично мне Doom нравился все же немного больше, чем Myst. Он, согласитесь, все же чуть лучше сочетался с темным, едва ли не готическим стилем 1990-х годов, так что, я думаю, именно Doom в большей степени определял настроение прошедшего десятилетия. Это была первая многопользовательская игра 90-х, которой я действительно наслаждался. Но, если говорить начистоту, я ведь и в самом деле люблю главным образом такие компьютерные игры, в которых проявляется только животный инстинкт, а Doom отвечал этому требованию гораздо лучше, чем живописно-эстетский Myst.

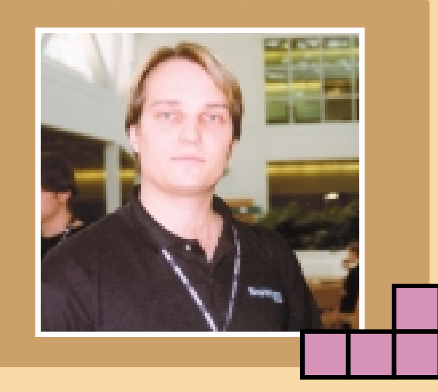
Среди прочих самых любимых игр этого десятилетия могу назвать следующие: Fallout (совершенно блестящая RPG), X-COM (замечательная тактическая боевая игра с невероятным ощущением настроения и обратной связи), наконец, Total Annihilation — попросту говоря, самая продвинутая многопользовательская RTS из всех вышедших в этом десятилетии (и она все еще удерживает право так называться, даже несмотря на то что была выпущена пару лет назад!).

Я надеюсь, что российские игроки, равно как и я сам, и другие американские игроки, смогут найти в себе силы оторвать свои ленивые задницы от стула и найти себе какое-нибудь более конструктивное хобби. Но шансы, я понимаю, невелики...

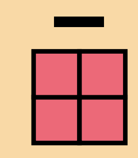
Грег Зичук (Greg Zeschuk)

Президент BioWare Corp. (www.bioware.com)

Shattered Steel, Baldur's Gate, MDK2



Новаторство — наш рулевой!



Я не совсем хорошо помню, что именно из игр относится к 90-м, а что вышло раньше, однако, думаю, мой список точен. Есть у меня такое ощущение...

WarCraft II

Лучшая RTS. Прекрасный образчик того, как следует комбинировать персонажи и играбельность. Она была отточена до абсолютного совершенства, и у нее уже, вероятно, никогда не будет конкурентов.

System Shock

Самая захватывающая из всех когда-либо созданных комбинаций RPG и Action. Потрясающий сюжет + умопомрачительные технологии = уникальный результат.

Fallout

Духовный преемник Wasteland перенес меня назад, к первоисточнику, который я так любил, к RPG послеядерного века. Эта игра заставила всех и вся снова всерьез заговорить об RPG.

Quake
Просто самый лучший из всех когда-либо созданных 3D action. MOD'ы и многопользовательские серверы полностью и, полагаю, навечно изменили то, как мы играем в игры.

Half-Life
Эта игра подняла технологию Quake на совершенно новый уровень и показала, каким должен быть современный игровой дизайн.

Dune 2
Прародительница RTS-игр. Увы, ее успех был ничем по сравнению с тем штормовым фурором, который произвели RTS конца 90-х.

Diablo
Игра, которая доказала, что RPG — это отменный коммерческий товар, даже в 90-е годы. Ее финансовый успех стал причиной подъема RPG-производства.

Grim Fandango
Удивительная игра! Вероятно, последний настоящий квест, таких уже делать не будут. Будущее же, как я думаю, откроет новый жанр трехмерных приключенческих игр в режиме реального времени.

Ultima Online
Первая из широкомасштабных многопользовательских онлайновых игр, в которую стал играть буквально весь мир, UO навсегда останется первой. Ее не назовут лучшей, но она была первой.

Grim Fandango

Мое
Я люблю ВСЕ эти игры. Каждая из них — игра, уже ставшая классикой. Я продолжаю играть и играть во все эти игры, пока мои пальцы не начнут кровоточить, а рука, которой я управляю мышью, не затекает от перенапряжения...

Прикосновение к сердцу

Стив Пиарсол (Steve Pearsall)

Руководитель проекта Looking Glass Studios (www.lglass.com)
Thief, Thief 2



Я думаю, что самые незабываемые игры 90-х — это те, что попытались дать толчок индустрии КИ к движению в новых направлениях. Я мог бы долго говорить о каждом жанре в отдельности, но ограничусь лишь играми от первого лица, теми, над созданием которых работаю сам. Я думаю, что System Shock, Half-Life и Thief — лучшие примеры игр, расширивших горизонты данного жанра.

Разработчики и игроки всегда с воодушевлением исследовали возможности технологии, лежащей в основе подобных игр. Таким образом, зачастую многие игры от первого лица не могли предложить ничего принципиально нового: герои все так же бегали по все более красивым и более реалистичным интерьерам, а настоящего погружения игрока в созданный дизайнерами мир так и не получалось.

В какой-то мере ситуация в индустрии компьютерных игр сравнима с тем, что происходило в кино в начале этого века. Вплоть до начала 20-х годов кино лишь хвасталось технологией, гордо демонстрируя, например, как люди танцуют или путешествуют по каким-нибудь экзотическим уголкам планеты. Именно тогда, в 20-е годы, такие режиссеры-новаторы, как Д.У.Гриффит и Сергей Эйзенштейн попытались соединить новую для того времени технологию с древним искусством литературного сюжета, создав замечательную художественную форму, которая погружала зрителей их фильмов в незабываемую атмосферу и каким-то особым, новым, образом буквально прикасалась к людским сердцам.

Thief

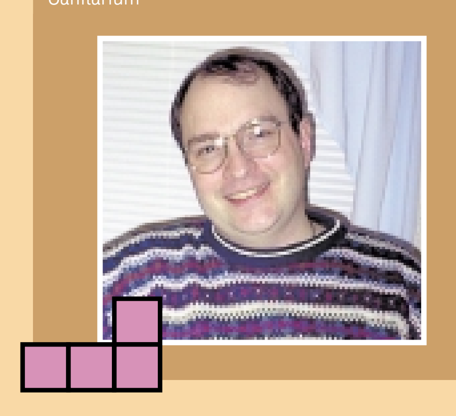
Мне хочется надеяться, что такие игры, как Thief, Half-Life и System Shock являются частью сходных новаторских перемен в игровой индустрии наших дней. Мы уже выросли из состояния простого удовлетворения одной лишь игрой с технологией. Сегодня мы пытаемся соединить технологию с хорошей литературной основой, чтобы создавать интересные атмосферные миры, погружаясь в которые игроки приобретают совершенно новый опыт.

Думаю, что первый System Shock до сих пор остается моей самой любимой игрой, проектом, который открыл мне глаза на возможности применения сюжета в игре от первого лица. Я понял, что в игре появилось целое новое измерение, которое нужно исследовать. Можно даже сказать, что именно эта игра заставила меня начать думать о дизайне компьютерных игр как о форме искусства и воодушевила меня на дальнейшие размышления в этом направлении. После того как я закончил играть в System Shock, я задался целью... устроиться на работу в Looking Glass. И вот я здесь...

Желаю вам в новом году обзавестись более мощным процессором, установить в компьютер побольше памяти и заполучить от Деда Мороза самую навороченную видеокарту... Ну а если серьезно, желаю вам всем счастья, безопасности и процветания.

Скот Ноэль (Scot Noel)

Руководитель проекта Dreamforge Intertainment (www.dreamforge.com)
Sanitarium

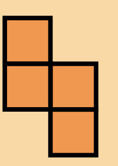


Я не претендую на то, что точно знаю, о чем говорю, ибо, к своему стыду, провожу так много времени на работе, что порой теряю контакт с действительностью (что является опасным и вредным для любого руководителя проекта), но для нас, выпустивших в свет Sanitarium, это дело привычное. Поэтому я прошу каждого читателя, сохранившего здравый рассудок, принимать мои разглагольствования без каких-либо предубеждений. Чтоб в Санитариум не попасть.

Выбор квестера

Итак, мой список значимых для индустрии игр 90-х выглядит так: Myst, WarCraft, Quake, Sim City, Fantasy General и Sanitarium.

Больше игр — хороших и разных!




Sanitarium

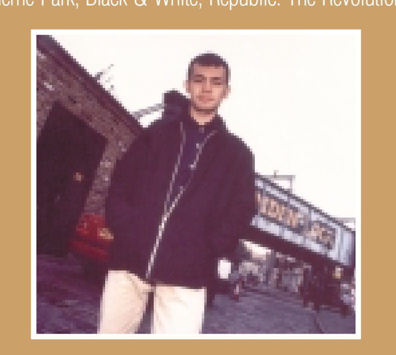
Вы, надеюсь, поняли, что я, старый квестер, тут натворил? Правильно! Я смешал некоторые б-о-о-о-льшие блокбастеры с некоторыми менее известными играми. Б-о-о-о-льшие блокбастеры важны и нужны для индустрии, ибо они хорошо продаются. Подобно киноблокбастерам, они помогают толкать вперед всю индустрию, да они и не продавались бы столь успешно, если бы не затрагивали чувствительную струну своей аудитории, не были высокого качества, не возбуждали воображение и, наконец, не были отвязным развлечением. Менее именитые игры также важны. Важны потому, что могут донести интересные сюжеты и доставить удовольствие и развлечение широким слоям потребителей на рынке. Независимо от качества исполнения, не всякий захочет играть в WarCraft или какой-нибудь WarCraft-клон, а уж тем более в игру, сделанную в западном мире исходя только из западных вкусов.

На работе мы шизеем, а дома надо отдыхать

Мои личные пристрастия едва ли составят список сколько-нибудь влиятельных игр. Я мог бы играть в Silent Service или Axis and Allies бесконечно. Я обычно зацикливаюсь на каких-то мелких вещах, которые способны целиком заполнить мой мир, и вообще перестаю интересоваться "горячими" новинками. Это вовсе не означает, что я не могу оторваться от своих баранов, чтобы оценить какой-нибудь новый грандиозный проект, но все же, когда я прихожу с работы домой, я скорее присяду поиграть в Scrabble против компьютера. Или, возможно, в солитер.

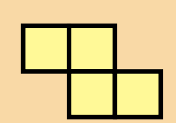
Демис Хассабис (Demis Hassabis)

Директор Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk)
Theme Park, Black & White, Republic: The Revolution



С начала, после пожеланий счастья и мира российским игрокам, хочу обратить ваше внимание на нашу первую игру Republic: The Revolution. (Вы простите меня за наглость?) Действие происходит на постсоветском пространстве в начале 90-х. Вы — лидер одной из политических партий, и вам во что бы то ни стало надо вытурить Президента из Кремля. Релиз намечен на первый квартал 2001 года. Спасибо.

Уникальность и неповторимость



Civilization

Навеки останется моей самой любимой. Игра, в которой я впервые осознал непреходящую жизненную важность принципа "Нажми кнопку Next Turn еще раз — не пожалеешь".


Syndicate

Command & Conquer

Довела RTS до совершенства и... породила тысячи клонов.

Goldeneye (Nintendo 64)

Потрясающее внимание к мельчайшим деталям.

Zelda (Nintendo 64)

Непревзойденные по своим масштабам миры.

Игра по имени Свобода

Измученные нарзаном 90-х разработчики мечтают об играх будущего, играх без каких бы то ни было ограничений

Материалы этой — мечтательной — части Темы готовились при деятельном содействии и непосредственном участии одного из лучших игровых онлайновых сайтов всея планеты ***Gamer's Alliance (www.ga-source.com)****.*

Ян Фишер (Ian Fischer)
Ensemble Studios
Дизайнер игры Age of Empires II

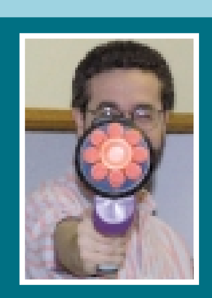
Игра с полной физической моделью

Я большой поклонник классических игр, мне нравится время от времени запускать древние TRS80 CoCo, C64 или 386 и вспоминать, как это все начиналось (по крайней мере для меня). Мне кажется забавным взглянуть на игру, которой уже 10 или 20 лет, и поразмыслить о времени, когда люди, делавшие ее, думали, что творят нечто высокотехнологичное и революционное. Это дает отличную перспективу: что же будет через десять лет, когда мои нынешние вещи будут выглядеть, как Pong, а?!

Технология постоянно и быстро поднимает планку для игр, так что предвидеть начало следующего десятилетия трудно. Но я чувствую, что для игр есть окончательная технологическая цель: полная физическая модель. И под словом "полная" в данном случае я понимаю "виртуальные-фотоны-ударяющие-по-виртуальной-сетчатке".

Когда такая штуковина появится, создавать игры в ней станет достаточно просто и куда эффективней, чем сейчас: все правила уже на месте, все, что нужно сделать, — это придумать, что же ты хочешь симулировать (ну, и найти программиста, который напишет программу для автоматического наполнения дракона, которого ты только что создал, работающими внутренностями). И поскольку все это будет отражено в фотореалистичной графике реального времени (дальше уже трудновато улучшать, не правда ли?), мы обнаружим, что компьютерные игры начинают следовать по пути настольных игр (к примеру, существуют настольные игры, которые выпущены 20 лет назад, но все еще популярны, потому что это — просто хорошие игры, и никто не жалуется на их устаревшую графику). Плюс можно повторно использовать все, что ты наработал, поскольку игровые "движки" перестанут устаревать на следующий день.

Если бы у меня не было ограничений, абсолютно никаких, я бы работал именно над такой игрой — игрой с полной физической моделью.



Уоррен Спектор (Warren Spector)
ION Storm
Дизайнер игры Deus Ex
(тысячу лет назад Уоррен был продюсером великого System Shock...)

Ролевая игра одного квартала

Игра моей мечты, игра, для которой у тебя развязаны руки, идеальная игра, сделанная в условиях полной технологической и финансовой свободы... У меня есть два варианта решения этой проблемы.

Первый рожден годами работы над большими, эпическими играми (которые становятся все больше и "эпичнее" с каждым днем!). Я мечтаю о том, чтобы собрать крохотную команду единомышленников и сделать простую, недолгую в разработке, очень "сфокусированную" action-игру. Мы бы дали игрокам небольшой набор юнитов и маленький, легко отображаемый 3D-ландшафт. Каждый юнит имел бы уникальную функцию или набор функций. Мы бы полностью убрали элемент случайности, оставив результат простой, прямолинейной борьбы исключительно в руках игроков. Ключом к победе было бы эффективное использование местности, эксплуатация возможностей каждого юнита и, не менее важно, взаимодействие этих возможностей со слабостями вражеских юнитов. Что-то вроде трехмерных шахмат в реальном времени или очередное воплощение идей, рожденных в Archon (настоящая классика), в новом тысячелетии... Я думаю, что это было бы здорово — сделать что-то маленькое, недорогое, сфокусированное, быстрое, достаточно абстрактное и полностью ориентированное на геймплей.

Второй вариант: я хотел бы поработать над игрой, которая действительно дает игрокам полную свободу исследования. Я не говорю о гигантской онлайновой вселенной с кучей игроков, а о чем-то гораздо меньшем, более четко сконцентрированном. Конкретно, я годами размышляю о чем-то вроде "ролевой игры одного квартала", где мы эмулируем маленькую часть города. (Не надо понимать слова "один квартал" буквально, они просто указывают на маленький, зато глубокий фокус...) Мы строим небольшой район, с магазинами, фирмами, жилыми домами и прочим, и населяем его сотнями персонажей. Честно говоря, мне наплевать фэнтези это будет, фантастика или реальный мир. Главное в том, что у каждого персонажа — своя жизнь, свой собственный способ общаться с остальными (другими словами, свои чувства к каждому соседу). Каждое место детализировано до мелочей. Разворачиваются события, с которыми игрок может взаимодействовать, направлять их тем самым по новому руслу. Идеально, если игроки смогут исследовать каждый дюйм этого мира (в зданиях и снаружи), использовать каждый объект, говорить с каждым человеком, посещать любое место снова и снова и видеть, как сотни крохотных историй меняются от их действий...

Чтобы сделать ЭТО, нам понадобится супермощный рендерер, как для зданий, так и для открытых пространств. Надо будет добиться того, чтобы NPC вели себя (и ГОВОРИЛИ!), как реальные люди, узнавали о случайных событиях, происходящих вокруг, и реагировали на них адекватно. Нам понадобится система (и интерфейс!), которая позволит игрокам взаимодействовать с этими NPC каким-то более привлекательным образом, чем кликаньем на вариант предложения в диалоге или вытаскиванием оружия, — понадобится что-то, чтобы заставить каждого NPC засмеяться, заплакать, потянуться за оружием или убежать, или... Надеюсь, вы все поняли. Нужна система, которая позволит игрокам взаимодействовать с объектами миллионом способов, которые куда богаче, чем то, что есть у нас сейчас, настолько богаче, что сейчас просто бесполезно об этом думать. Наконец, это не обязательно, но не повредит: надо чтобы несколько игроков могли взяться за дело совместно или посостязаться в исследовании данного мира, определении его проблем и решении или устранении их. Если хотите, назовите это "ролевой игрой свободного стиля с настоящим управлением в контексте ситуаций, заданных разработчиком". Это будет круто!

Скотт Херрингтон (Scott Herrington)

Turbine Entertainment Software

Продюсер игры Asheron's Call

Излом пространства вручную

Боже мой, вопрос, какой ты видишь игру своей мечты, оказался куда сложнее, чем что-нибудь типа "что за игру ты сделал бы за два миллиона долларов"...

Цифровая глина

Это — чисто цифровая игрушка, ни в какой другой среде она существовать не могла бы (в отличие от игр, в которые можно играть на бумаге с ручкой в руках или фигурками игроков). В "цифровую глину" можно играть только на компьютере. В трехмерном космическом симуляторе законы физики не обязаны выполняться. Люди склонны забывать об этом, когда создают игры. Сидя за компьютером, мы сами определяем, действует ли гравитация или законы сохранения. Мы можем заставить объекты проникать друг через друга, расширяться, скручиваться, делать что угодно, не боясь уничтожить исходный объект (ведь он и не существовал никогда). К примеру, если в реальной жизни у нас есть куб, мы не можем его свернуть так, чтобы углы соприкоснулись, не разрушив исходный куб. А компьютер позволяет манипулировать размером и формой куба, чтобы углы коснулись, превращая, в то же время, куб совсем в другой объект. Мы можем изгибать само пространство...

Цель игры: преобразовать объект за заданное время, чтобы он совпал с "готовым" трехмерным объектом, вращая и искажая его. Что мне нравится в этой идее: 1) Она чисто компьютерная; 2) Заставляет игроков шевелить мозгами и осознавать, что законы природы не обязаны работать в компьютерных симуляциях; 3) Она абсолютно не похожа на все, что есть вокруг.

Война

Боюсь, эта идея более традиционна. Я хочу сделать игру, в которую могли бы играть мой отец, брат и я сам. Отец — явно не тот, кого зовут "action gamer", он играет в походовые игры, поскольку его рефлексы уже не годятся для Quake. Разумеется, в шахматы он "сделает" меня в любой момент. Брат — фанат RTS, иногда поигрывает в шутеры. Ну а я сам люблю RPG и авиасимуляторы (я знаю, странная комбинация).

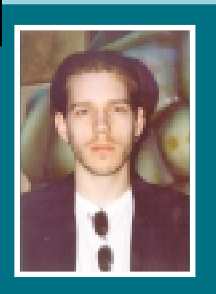
Игра в целом происходит на одной планете. Отец играет в нечто, похожее на Risk: двигает войска туда-сюда, нападает на страны и проводит в жизнь глобальную стратегию. Что-то вроде генералиссимуса. Его игра — это широкие мазки, он наблюдает за всем миром и реагирует в глобальных терминах (надо ли атаковать, или лучше заключить союз? больше защитных порядков на западном фронте?). Чисто походовые вещи.

Его приказы "спускаются" вниз, к "генералам", парням вроде моего брата, обожающего RTS, к командирам эскадрилий, армий и флотов, а они пытаются выполнить их как можно лучше. И эти командиры выдают мне планы полета для каждой миссии или ключевые цели, которые должен атаковать мой взвод.

В самом низу пирамиды — своя игра, RPG, люди воюют в городах, шпионя за вражескими перемещениями. Так что команды будут двигаться сверху вниз, но информация точно так же будет передаваться снизу вверх. Любой приказ, отданный командирами вверху, не только влияет на других игроков в том же самом слое, но увеличивает в себе процент "action", спускаясь все ниже и ниже, до самых окопов.

Остается только задействовать вещи вроде погоды, прогнозы которой мы будем получать от реальных метеобюро по всему земному шару... Вот такая она, игра моей мечты.

А если ничего из этого не получится, я бы занялся гонками, или, может быть, сделал что-нибудь с Джоном Картером из серии Warlord of Mars Эдгара Райса Берроуза. А что, я вполне способен придумать крутейшую сетевую игру по этой лицензии. Гладиаторы и научная фантастика. Звучит! Или, быть может, игра о сексе... но для таких игр должен быть рынок... хм...



Клифф Блежински (Cliff Bleszinski)

Epic Games

Ведущий дизайнер игры Unreal Tournament

С мечтою о лесе

Я бы хотел скомбинировать сюжет, дизайн персонажей и эстетику, скажем, Final Fantasy с action/adventure из шутера от первого лица. Да, и добавить туда элементы RPG!

Если бы у меня было неограниченное количество времени, самые совершенные технологии и бездна ресурсов, я сделал бы шедевр уровня "Унесенных ветром". У одиночной игры есть еще масса возможностей для роста. Нечто истинно эпическое, историю двух любящих людей, пытающихся бороться с миром, охваченным войной... уйма оружия, шквал взрывов и эмоций!

А еще... я давно мечтаю сделать настоящий лес. Игроков можно перепугать до смерти, имея "под рукой" хорошо сделанный жуткий лес... или, наоборот, покорить их красотой инопланетной природы. Возможности здесь бесконечны. Я бы хотел увидеть в игре момент, когда ты достигаешь вершины холма и под тобою — бескрайние просторы с деревенькой далеко внизу... ты спускаешься туда, достаешь машину и мчишься по пустыне к месту следующей битвы.

Не поймите меня неправильно... Я люблю сетевые игры и онлайновые RPG не меньше прочих, но я обожаю и одиночные игры. Игры, которые затягивают тебя в великолепные сюжеты, игры вроде System Shock 2, Metal Gear Solid или Lunar PSX. Я хочу сделать игру, от которой на глаза моей матушки навернутся слезы...



Ричард Бейли "Levelord" Грей (Richard Bailey "The Levelord" Gray)

Ritual Entertainment

Дизайнер уровней игры Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Полный Нью-Йорк!

Я бы, определенно, отсканировал в 3D весь Нью-Йорк, с точностью до мусора на мостовой и вони, выползающей из метро через люки и решетки. Не существует обстановки, более стимулирующей и вызывающей больше страха, чем Большое Яблоко. Каждый магазин и офис был бы живым и доступным. Игроку было бы разрешено делать все, что угодно. Каждое окно и каждый кусочек стекла были бы разрушаемыми.

Игра походила бы на кино "Warriors", воссозданное на PC. Дело происходило бы ночью, и задачей было бы что-то вроде "пройти от Виллидж или Бэттери Парк до самого Гарлема". При этом повсюду были бы разложены "подарки" — чтобы заставить вас побывать и на Вест-Сайде, и на Ист-Сайде. Банды, обитающие

в каждом районе, нужно было бы обходить или... побеждать, стаи бешеных собак рыскали бы в парках, а табуны крыс... крыс нью-йоркского размера... контролировали бы канализацию и метро. Финальным боссом, разумеется, были бы голуби!

И... о, да! Я бы обязательно вернул порнуху на 42-ю стрит.



Гейб Ньюэлл (Gabe Newell)

Основатель/директор Valve Software

(Half-Life!!!)

Теория интереса

Идеальная игра должна быть идеальным удовольствием. В этом все дело. Сложность здесь — создать "теорию удовольствия", которая позволила бы принять идеальные решения по гейм-дизайну.

Легче начать разговор с того, что удовольствием не является. Реализм не удовольствие. Реализм — это когда заканчивается зубная паста, когда нужно идти стирать рубашки, а путешествия на самолете длятся дольше, чем продолжения к фильму Mortal Kombat. Мы в Valve перестали употреблять слово "реализм" в разговорах о геймплее, это просто не приносило пользы для принятия решений. Реализм полезен для создания "содержимого", как направление для графического дизайна, для упрощения жизни дизайнера, но это вовсе не та легкая дорога к идеальной игре, которая нам нужна.

Свобода тоже не удовольствие. Как нас учит Сид Мейер, хорошие игры — это коллекции интересных выборов. Свобода означает, что ты можешь сказать "все мои враги умирают, а я получаю все игрушки". Это может понравиться в первый раз, но как обидно было, когда люди появлялись в Diablo и дарили мне Emperor's Sword of the Heavens (или как там его), когда я был персонажем первого уровня, еще в городе. Да, это увеличивало мою "свободу", но это лишало игру всякого удовольствия. Иметь выбор — это хорошо, но увеличение "свободы" означает уменьшение важности выбора.

Можно поспорить (и мы немало спорили об этом в Valve), что эти термины — вовсе не то, что люди понимают под "реализмом" и "свободой". Однако смысл здесь в другом: использование реализма и свободы как инструментов для размышлений о дизайне игр не было полезным в Valve, или мы начинали использовать их в смысле, не совпадающем с традиционным. Мы начинаем использовать реализм в отношении мышления игрока, а не физики или рендеринга. Мы говорим о свободе для ортогонального взаимодействия объектов и методов в игровом мире, а не для бесконечного описания возможностей игрока.

Так что же такое удовольствие? Я буду использовать сознательно упрощенную терминологию, потому что не хочу выводить теорию удовольствия из слов, которые использую, а просто пробую создать прагматичный инструмент для дизайна. В Valve, насколько мы можем судить, есть пара способов сделать человеческий мозг счастливым. Возможно, рано или поздно появится грандиозная унифицированная теория удовольствия, но пока мы используем вполне конкретные концептуальные средства для того, чтобы создавать развлечения. Их всего три: планы поощрения, удовлетворение нарциссизма и сюжет.

Под планами поощрения я понимаю термин из поведенческой психологии. К примеру, Diablo и Pokemon — отличные примеры планов поощрения с переменной частотой. Diablo отлично стимулировал и поощрял мое вполне конкретное поведение: кликанье мышью. Клик-клик-клик, и я получаю эликсир. Клик-клик-клик-клик-клик-клик-клик, и я получаю броню. Клик-клик, и вот он, еще один эликсир. Клик-клик-клик-клик, и я получаю лучезапястный синдром. Моя жена, когда заходила в комнату, где стоял компьютер, всегда говорила: "Ты опять играешь в эту чертову кликательную игру, да?". Она психолог, и всегда с удовольствием указывает, что Blizzard успешно превратил меня в голубя (это пример юмора психологов*).

Прочитав несколько интервью с Марком Церни (Mark Cerny) из Marble Madness/UIS, я чувствую, что он больше всех нас подумал, как приложить уроки из поведенческой психологии к гейм-дизайну.

Под удовлетворением нарциссизма я понимаю мир, отвечающий на действия игрока. Это нечто, происходящее на уровне мышления. Я хочу, чтобы мир реагировал на игрока, на все, что тот делает. Если игрок выстрелит в стену, она должна показать повреждения. Если игрок бросает гранату в оппонента, оппонент должен убежать. Игрок должен быть центром вселенной. Все в игре должно быть функцией от его, игрока, действий. Все, что отвлекает от этого процесса, от непосредственного управления событиями (например видеовставки), уменьшает нарциссово удовольствие (хотя, само собой, оно может помочь сюжетному компоненту удовольствия). Чтобы еще точнее показать дизайнерскую проблему: нарциссизм в играх увеличивается пропорционально количеству измерений поведения игрока, на которые откликается мир.

Удовлетворение нарциссизма позволяет понять, почему случайность, по крайней мере случайность в смысле "понятия не имею, почему это произошло", не является удовольствием. Если я прохожу игру, и вдруг, "случайно", взрываюсь, это не удовольствие. Случайный — это не то же самое, что разнообразный, и случайный — это не то же самое, что процедурно сгенерированный. Случайность почти так же запутывает, как реализм, если это слово использовать в дискуссиях о дизайне. Случайность более полезна, если ее использовать в контексте "случайно по отношению к XXX".

Под сюжетом я понимаю набор умений, который есть у Марка Лейдло (Marc Laidlaw), то есть определение персонажа и его развитие, завязка, развязка и т.п. Это хорошая вещь, и существует масса людей, куда более профессионально ей владеющих, чем я, так что мои соображения на этот счет вряд ли будут особо интересными.

В размышлениях о создании идеальной игры, освобожденной от технических ограничений, использование этих трех категорий — первый шаг для меня. Одним из самых больших шагов вперед будет момент, когда мы научимся синтезировать сюжетно убедительные ощущения из действий игрока, но до этого нам еще далеко, даже до тривиальных примеров (под тривиальными я имею в виду "сюжетные" драки с десантниками в Half-Life).

Конечно, здорово бы добавить и другие механизмы для создания удовольствия, включая эстетическое восприятие ("у-у, смотри, как красиво взорвалась эта штука!") и социальное взаимодействие (надеюсь, у нас это получится в Team Fortress 2). И, конечно, нельзя не отметить, что разные источники удовольствия вполне могут противоречить друг другу кучей способов (например, сюжет и удовлетворение нарциссизма противоречат друг другу, и еще как, пока мы не придумаем какие-то новые, куда более умные способы создания сюжета).

Я думаю, со временем мы приблизимся к созданию общей теории интереса, которая обнаружит механизмы, лежащие в основе, так что планы поощрения и удовлетворения нарциссизма окажутся разными способами разговора об одном и том же. Это определенно продвинет нас к пониманию того, как создавать лучшие развлекательные продукты.

А теперь, имея требования переменных планов поощрения, интенсивной реакции мира на действия игрока и завлекательного сюжета, я хотел бы сказать, что идеальная игра — это быть частью компании-разработчика игр. Позитивные и негативные планы поощрения чертовски сильно меняются от твоего поведения, мир активно откликается на твои действия (попробуй только отменить версию своего продукта для Macintosh, если сомневаешься в моих словах), и, само собой, можно надеяться, что где-то там есть великолепный сюжет, с героическими приключениями, горами золота, злыми конкурен-

* История с голубем очень популярна в среде психологов. Беднягу посадили в клетку, на стене разместили кнопку, при нажатии на которую в лоточек выпадало вкусное зерно пшеницы. Радостная птица долбила клювом и ела, но постепенно частоту выпадания зерен начали уменьшать (вот он, план подкрепления). Зерно выпадало на каждый второй, пятый, десятый удар клювом... А голубь все долбил, долбил, он верил, что именно сейчас зерно выпадет. Сотый, тысячный, десятитысячный... Эксперимент прекратили в тот момент, когда на каждое зерно голубю требовалось, как дятлу, долбить кнопку сутками, бедняга исхудал, отказался от еды и воды, плохо осознавал происходящее, но долбил, долбил, долбил... Правда, похоже на игрока в Diablo? Ради появления у хромого мальчика суперпупершлема можно было потратить пару недель, не особо задумываясь об этом.

тами, которые обязательно будут повержены, и счастливый конец, где все живут долго и счастливо, или хотя бы получают свой собственный компьютер с процессором Athlon на 800 МГц и охлаждением от Kryotech.

P.S. И в качестве постскриптума этот метод декомпозиции "игр" позволяет думать о куче разных программных продуктов как об играх. Например, MS-DOS становится очень жестким квестом, где ты оказываешься в лабиринте извилистых проходов, выглядящих абсолютно одинаково, а Linux — это RPG, и т.д...

Джон Е. Вильямсон (John E. Williamson)

Zombie Studios

Сопродюсер/дизайнер игры Spec Ops 2

Слезы над NPC

Легко преставить себе "игру мечты" с неограниченными пикселями, или полигонами, или лучшей физикой. Но моя игра мечты — та, что убедительно рассказывает мне свою историю, та, что увлекает. Втянуть игрока на полную катушку, чтобы он почувствовал горечь утраты, когда NPC умирает, и заставить его принимать серьезные моральные и этические решения в мире, похожем на реальный мир, а не на магический...

Существует немало игр, развивающихся по разным путям в зависимости от решения игрока поддержать добро или зло (Dark Forces II, большинство RPG, к примеру). Увы, чаще всего моральные дилеммы всего лишь меняют набор оружия или слегка модифицируют набор миссий, и не имеют моральных последствий. Во всяком случае, не настолько существенных эмоционально, как большинство фильмов или книг.

Это очень сложная проблема, поскольку нужно сделать игру интересной и добиться того, чтобы она имела смысл вне зависимости от пути, избранного игроком. Дешевые интерактивные киношки эпохи Silliwood/Rocket Science показали, как трудно сделать что-то с множеством путей развития. Я слышал о мечтах других сделать AI настолько умным, чтобы он реагировал на каждое твое действие и эмоцию, чтобы расти и меняться вместе с тобой, но до этого дальше, чем я готов ждать.

К примеру, когда мы вели исследования для Spec Ops: Ranger Team Bravo, я столкнулся вот с такими вещами: во время операции "Буря в пустыне" группы американских спецназовцев неделями находились за линией фронта, отыскивая ракеты и улики применения биологического оружия. Одна группа была "обнаружена" маленькой девочкой. И им пришлось решать, отпускать ее (а это в любом случае риск быть раскрытыми) или убивать — убивать невинную маленькую девочку. Они подарили ей жизнь...

В современной игре, случись тебе попасть в подобный переплет, ты был бы почти наверняка обнаружен — если бы отпустил нечаянного свидетеля, после чего началась бы схватка с еще бОльшим количеством врагов. Ну а если бы ты убил "ее/его", это либо не повлияло бы ни на что, либо привело к совершенствованию AI врага — вам в наказание.

Возможно, более подходящим наказанием стало бы то, что один из бойцов твоей команды после указанного убийства не смог бы дальше воевать по психологическим причинам... или снизилась бы общая боевая эффективность команды. Словом, какая-то реакция, одновременно органичная для окружения и влияющая на геймплей, но — непредсказуемая и не слишком сильная, чтобы остановить всю игру...

Кент Квирк (Kent Quirk)

CogniToy

Ведущий дизайнер игры MindRover

История последствий

Я бы с удовольствием исследовал развитие сюжета новым и необычным образом в жанре, который я, наверное, назову "action-adventure". Я хотел бы создать действительно богатый игровой мир, такой, где события происходят независимо от того, готов к ним игрок или нет. Игрок может повлиять на развитие сюжета, стать главным персонажем, если захочет... но, если он пожелает пассивно сидеть и наблюдать, как все происходит само собой, он может сделать и это.

Мир игры был бы невероятно богатым (и потому небольшим); сделать можно будет все, что угодно, но все действия будут иметь последствия, влияющие на будущее игрока. К примеру, вы проснулись в классической запертой комнате. Можно поискать ключ или вскрыть замок, что займет некоторое время. Или выломать дверь, что может испортить "здоровье" и привлечь внимание врагов, или выпрыгнуть из окна, что чревато падением с большой высоты и невозможностью попасть в эту комнату в дальнейшем, или, наконец, найти оружие и отстрелить замок, что явно приведет сюда полицейских и уменьшит ограниченный запас патронов.

У всех действий есть последствия, но эти последствия — не "ты проиграл!", а влияние на происходящее по мере развития игры. В самом начале у игрока масса вариантов действий, а потом свобода постепенно уменьшается. Идея в том, что действие игры происходит в реальном времени, независимо от действий игрока. История обязательно закончится, готов он к этому или нет.

Я думаю, что с точки зрения практичности нужно делать довольно маленький мир и короткий, концентрированный сюжет с захватывающим сценарием. Понадобится мощный трехмерный "движок", отличный motion capture и анимация и очень мощная система эмуляции физики. NPC должны быть весьма правдоподобными.

Я думаю, что такую игру вполне можно разработать за разумные деньги, если не пытаться сделать 50 часов чистого игрового времени.

Майк "Oz" Шуленберг (Mike "Oz" Schulenberg)

Raven Software

Дизайнер игры Soldier of Fortune

Только к звездам!

Я заинтригован концепцией онлайновых ролевых игр вроде EverQuest, Asheron's Call и других. И хотел бы попробовать себя в этом жанре...

Пусть действие происходит в недалеком будущем, когда земляне стали активно обживать Солнечную систему, однако полет быстрее света — все еще лишь в мечтах. Игроки могли бы создавать разнообразных героев — солдат, ученых, контрабандистов, полицейских, пилотов... Некоторые из которых были бы в состоянии купить кибернетические импланты или развить в себе псионические способности.

Мы странствовали бы между колониями и орбитальными станциями, взаимодействуя друг с другом. Путешествовать можно было бы, либо купив билет на лайнер, либо на собственном корабле (покупка/кража — как сложится). Группа игроков, владеющая кораблем, могла бы превратиться в пиратов — чтобы грабить торговые суда, скрываясь от Колониального Патруля (тоже состоящего из групп игроков). Некоторые могли бы зарабатывать на жизнь контрабандой, азартными играми или нанимаясь туда, где больше платят. Другие занимались бы наукой, создавая новые технологии и оружие. Не исключаю и совсем уж высоколобую науку: представьте себе экспедицию археологов, отправляющихся на Марс для изучения недавно открытых там развалин. За игрой следили бы Мастера игры, создающие локальные сюжеты разной длины и сложности. Между фракциями вспыхивали бы войны, игроки пилотировали бы корабли в кровавом бою, а ученые изобретали бы все более эффективные виды оружия.

А потом, однажды, спустя довольно большой игровой срок, кто-нибудь из игроков-ученых взял бы и открыл возможность путешествия со скоростью, превышающей скорость света, что уже само по себе подняло бы эту игру на межзвездный уровень...

От редакции: огромное спасибо издателю Gamer's Alliance (www.ga-source.com) госпоже Лориен Ньюман (Lorien Newman) за содействие в подготовке материала "Игра по имени свобода" к печати.

ГЛАЗА СМЕРТИ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ФРАГА СИБИРСКОГО

Снайперское дело в FPS



Здравствуйте, мои маленькие любители стрелковых видов спорта. Прежде всего хочу донести до вас радостную весть: как выяснилось в ходе следственного эксперимента, "огнестрельная тема" народу более чем близка. Число любящих и разбирающихся читателей на квадратный сантиметр журнальной страницы превышает все разумные пределы, достигая пределов безумных. Ура. Есть за что бороться.



от один из криков души: "...и почему, дорогой Фраг Сибирский-007, ты не написал про снайперские винтовки?!" Крик такой громкий, дорогой Alexerator (alexerator@mail.ru), что остаться без ответа он не мог. И я сел писать ответ. Но где-то на середине призадумался, вернул на место чудесный и незаменимый трафарет ("Здравствуйте. Ваше письмо по поводу отсутствия у Томпсона лазерного целеуказателя я не получил...") и призадумался еще глубже. В связи с выходом тройки сиквелов Rainbow Six/Delta Force/Spec Ops на свет божий тема значимости оптического прицела в условиях напряженного социального конфликта приобрела некоторую актуальность. Ни один из продолжателей дела великих китов-отцов не обходится без снайперского "стреляла", но только для Rogue Spear полноценный снайперский режим является чем-то органически новым. И это будь здоров какой снайперский режим! Принцип "одна проблема – один выстрел" меняет тактику, а непрерывная угроза поставленного на триггер стрелка далеко за окном меняет стратегию. Человек в позе лотоса с "Барретом" на плече грозит стать символом новой эры – эры пресловутого реализма, о котором столько.

Rogue Spear вообще следует принять за вершину, высшую точку эволюции стрелкового дела, – сам факт столь пристального внимания и к баллистике, и к оружию, и к боеприпасам раз и навсегда определил: нам не все равно, из чего стрелять. А адекватная реализация снайперской винтовки – высшей точки, вершины развития огнестрельного оружия, наиблагороднейшего военного инструмента, произведения искусства, сравнимого разве что с самурайской катаной, – ставит жирную и убедительную точку. Но через какие тернии шел оптический прицел к своему звездному часу? Эволюция – понятие достаточно условное в нашей с вами среде, но какие-то предпосылки, безусловно, были. Стрельба из сверхдальнобойного и сверхточного оружия – предмет сложный, но ужас какой завлекательный.

Я совершенно точно помню, где впервые увидел снайперский режим – в древней игрушке под названием Hostage, одном из смехотворно значительных чудовищ эпохи ранних 286-х...

Заложник судьбы

Сейчас не время и не место вспоминать те криминальные истории, что дарил нам Hostage. Хотя... когда оно еще будет, это время и место? Перебежки в лучах прожекторов, спуск с крыши, разбитые стекла и зачистка комнат с пистолетами-пулеметами наизготовку... Если вкратце и ближе к

предмету, то снайперы там фигурировали в эпизоде, где группа захвата вламывалась в окна, раскачиваясь на веревках, — силуэты террористов видны были через стекло на светлом фоне, и идеал действия выглядел так: боец на стене отталкивается ногами, снайпер стреляет, разбивает стекло и убирает террориста, боец влетает в комнату и "подчищает" оставшихся. Элегантная, ненавязчивая и пока нигде больше не воспроизведенная находка — помнится, о таком способе в свое время распространялся Джеймс Бонд.

Что касается винтовки с оптическим прицелом, то она в Hostage несла простейшую функцию совмещения крестика с клиентом с самыми плачевными для последнего последствиями. Никаких операций больше не предусматривалось, но какой эффект достигался такими примитивными средствами! The Law Enforcement Precision Marksman — именно так в официальных документах именуется полицейский снайпер. Посланец смерти, скорбный ангел, безжалостный каратель, фигура одиозная и романтическая, впервые на арене. Недостигаемый и всевидящий, как маленький бог.

Смертельный выстрел

Но снайперская винтовка как артефакт, имеющий форму, определенный внешний вид, появилась лишь в громоподобном MDK. Помните, какой фурор вызвало хитрое приспособление "шлем-карабин"? Одно из самых великих изобретений Shiny, рабочий инструмент и оружие победы, идеально вписанное в контекст невообразимых по размаху и масштабам уровней. А уникальный футуристический прицел с возможностью приближения/удаления объекта — почти что торговая марка. Кроме того, это первая и последняя игра, где скорость полета пули имеет значение, — из-за аркадности MDK этот самый полет наблюдается невооруженным глазом. Несколько эксцентрично, конечно, но зато не дает забыть о такой любопытной черте винтовок, как необходимость корректировать огонь: на расстоянии в пятьсот метров пуля долетит до цели за долю секунды. За секунду бегущий человек способен покрыть девять метров. С поправкой на дистанцию, в MDK точно схвачен общий принцип.

В FPS классических, из тех, что целиком достаются дедуле ПэЖэ (моей детской мечтой было вызвать мифического старца на дуэль), снайперские винтовки особым уважением не пользуются. В самом деле, к чему Настоящему Пехотинцу с шотганом в зубах оружие чуть более дальнобойное, нежели бензопила? А оптическим прицелом в разгар дефматча пользуются только самоубийцы... И в Unreal, и в SiN отстрел фрагов из винтовки — процесс неблагодарный и чрезмерно трудоемкий. Исключение из правил, по большому счету, всего одно: модификация первого "Квейка" Team Fortress, где снайперская война ведется по всем правилам. Имеются нормальные огневые позиции, простреливаемые с любой точки охотничьи угодья и, самое главное, массовка, то есть прикрытие. В большой заварухе снайперы начинают первыми, а умирают последними, и это правильно. Кроме того, поединки стрелков — одно из самых причудливых и захватывающих зрелищ в TF.

Эй, коллеги по оружию, кто знает, может быть крестик вашего прицела на далеком заокеанском сервере впивался и в мою голову... Бац! Фонтанчик крови вверх. Фраг засчитан.

И два дымящихся ствола

Тем временем на другом краю Галактики... Появляется Spec Ops, первый шутер, подходящий к проблеме более-менее профессионально. Хеклер-коховская PSG-1, серпантин мексиканской дороги, кактусы и белые трейлеры, часовой на вышке. Как говорится, lock, stock, two fuckin' smokin' barrels. Все путем, если по-нашему. "Спек опсы" останутся непревзойденными по количеству всевозможных оптических прицелов — четырехкратные, восьмикратные, инфракрасные, тепловые (даром что PSG использует исключительно шестикратный "Генсольдт"). И знаменитая "птичка" из трех линий вместо традиционного крестика или dot, точки-указателя. Но в том, что касается стрельбы, Spec Ops недалеко ушли от развалюхи Hostage. "Птичку" на неподвижную или почти неподвижную мишень, нажали — точность доставки гарантируется.

Ну а затем... Затем была Delta Force, игра-в-которой-никто-не-промахивается. В идеологии тамошнего мультиплейера "Баррет" если не на первом месте, то всяко-разно на втором. После M4. На мой взгляд, заслуженно. Ибо в первых Rainbow Six снайперских прицелов не было вообще, а где еще можно было постигнуть тактические азы, пригодные и для сегодняшних побоищ Rogue Spear? В Delta Force мы учились — учились менять позицию после каждого второго выстрела, занимать возвышенности и засекать стрелка по положению трупа. Опыт бесценный. Откровение после безбашенной аркадности TF. И, наконец, Hidden & Dangerous, последняя ступень. Прицел с масштабированием по правой клавише мыши, полный набор полевых неудобств и убойная сила "Энфилда" либо K98. Термоядерная смесь "Квейка" и Deer Hunter. Исчезающее во мраке перекрестие в качестве бесплатного супербонуса. И еще раз "ура", товарищи.

Тонкая материя химероподобного "реализма", принцип одного выстрела, высокоэстетичность снайперских дуэлей под дождем привели к становлению нового жанра — элитного FPS, шутера не для всех. Трудно смириться с тем, что парень на башне четырьмя выстрелами может убрать всю нашу команду, высокоточное боевое искусство работает в обе стороны. Отсутствие традиций и практики сказывается не в нашу пользу.

Но снайперское дело давным-давно переползло за водораздел экшен-тетрадки. В стане вероятного союзника, за колючей проволокой стратегического раздела, куда, точно сумку с диверсионным снаряжением, мы перебрасываем под маской action/strategy RS и H&D, к снайперскому оружию всегда относились с подчеркнутым пиететом. Пока мы дожидались нормальной баллистической сетки, засевшие на крышах икс-комовцы, хладнокровно высчитывая вероятность попадания, крошили маленьких серых человечков одиночными. Когда пытались попасть по бегущему террористу из неудобного M-16, неизвестный стрелок с СВД навылет пробивал дерево и схоронившегося за ним Ивана. Или еще дальше, у самого горизонта, на чужих страницах ближе к концу журнала, сраженный точным попаданием в глаз мутант остался лежать под радиоактивным небом (кстати, под градом бумажных самолетиков ICQ где-то глубоко-глубоко начала зарождаться монография "Пустынный орел" и "Томпсон": возвращение в Fallout", но боевое весло обрушилось точно и угодило в цель. Больно). У этих ребят нет комплексов. Может быть, когда-нибудь и у нас будет так — но не сегодня. Ведь Rogue Spear еще не вчерашний день...

P.S. Пишу эти строчки, а в телевизоре щелкает затвор — какой-то черно-белый парень собирается пристрелить Мартина Лютера Кинга.



[1] Цветущий снайпер из подразделения "Дельта". **[2]** Усталый парень из Rainbow Six. Тоже снайпер. **[3]** Красавица СВД, нам пока чуждая. Айда в JA2? **[4]** Barret M81A2 собственной перцовой. Кажется, после ее применения стрелок страдает все-таки меньше, нежели мишень. **[5]** Чистенькая и аккуратная PSG-1. В армии ее не особо уважают — шестьсот метров дистанции явно маловато.



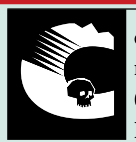
Кабацкое название превью переделать не успели. Пошедшая по рукам "демка" с "Лариской-4" была в итоге изъята у аксакала ПэЖэ, вдохновившегося было на это название, и вручена кому следует. Предполагалось, что кареглазая красавица с собственным штатом поклонников (это я, здравствуйте) проявит полное равнодушие к основам успеха Tomb Raider'а, обоснованным еще стариком Фрейдом (как вы думаете, читатель, у нас в стране либидо есть?), и сосредоточится на собственно игре. Ну да, а о чем теперь писать-то?

КУСОЧЕК СЕКСА

• Марина Орлова •

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Разработчик	**Core Design**
Издатель	**Eidos Interactive**
Официальная дата релиза	**Конец ноября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 17 Мбайт** (к сожалению, см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.tombraider.com/trlr**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium 266+), 16 Мбайт RAM (рек. 32+), SVGA (4 Мбайта; рек. Direct3D-ускоритель).**



Солянка. Нет, все же рагу. Да, именно так, натюрлих, можно обозвать этот 17-мегабайтный файл. Кусочек секс... то есть Египта, ломтик мифологии (вычитанной явно не у Е.М.Мелетинского), немножко новой нитрокраски для стен и толстый-претолстый слой шоколадного тельцаЛарисоньки, тьфу. Суть единственного уровня, расположенного в свежеокрашенных развалинах, проста: бороться и искать, найти (и перепрятать?) некий the Iris.

Барышне в этой серии шестнадцать годков, а потому решением совета директоров Core Design (при одном воздержавшемся) ей выдали наставника по имени Von Croy (жаль не Гумберта Гумберта!..). На пути старлетки традиционно встречаются скелеты с мечами, пауки, ну и бессчетные сквозняки, конечно. Лариска лазает по столбам (красноярских скалолазок просьба не беспокоиться), художественно горит и выразительно тонет. Инвентарь, как и обещали, инспектируется непосредственно на поле боя. Экскурсионный набор оружия подвержен перекомпоновке – дабы "потрошительница могил" могла получать новые смертоносные железки.

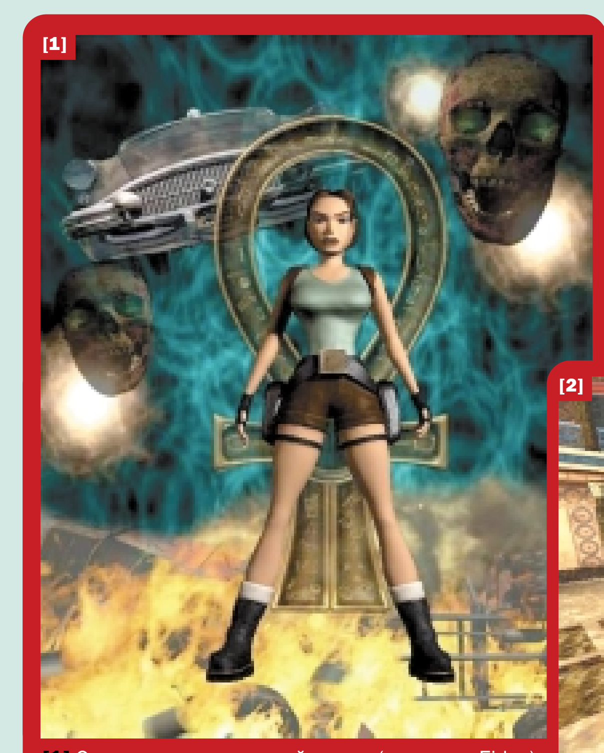
ЛСД, как вы все, конечно, помните, едят весной, в силу чего первая часть сериала наповал била геймплеем. (Хорошая, говорю, игра была, баланс между боями и головоломками был правильным.) Но потом наступило лето, время травы, и тандем Core-Eidos ударился в крайности (в обе и по очереди). Нынче почти зима, время взвешенных внутримышечных инъекций под наблюдением врача, и четвертая часть в этом смысле вернулась к истокам, хвала Иштар, и да продлятся дни ее вечно!

Луч света с фонариком

Пара слов о внешнем виде героини, ибо он, внешний, – главный двигатель торговли. По-нашему, по-женски: раньше была косметика от им. Л.Огудаловой-луча-света-в-темных-саркофагах фабрики, ныне почти что Revlon. Что означает: полигонов и впрямь добавилось. Еще более толстый слой, без обмана. Коса, по обыкновению, до пониже пояса. Подпрыгивает и бьется о. Жуть.

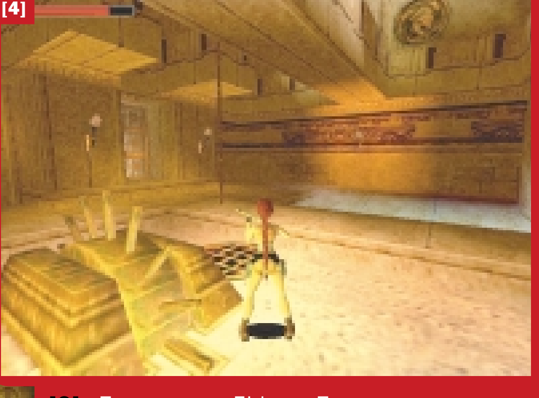
Для тех, кому все еще ХОЧЕТСЯ: от 320x200x16 до 1280x1024x24. Имеется возможность отключения билинейной фильтрации, bump mapping'а (пресловутого) и установки low resolution для текстур, выбор которых огромен – от 16- до 32-битных, через единичку. Разница между 640x480 и 800x600, естественно, не видна. Снобистское 1280x1024 – явный излишек, ибо из мебели традиционно одни мастабы, а стены в ЭТОЙ игре не разглядывает никто.

По самым темным углам таскается NPC с единственной целью зажечь факелы на стенах. Факелы переливаются попугайскими расцветками, что выдает с



[1] Оно самое, знак вечной жизни (постер от Eidos).
[2] Где-то такое уже было... Уж не в Hexen ли II?





[3] Постер от Eidos. Полотно подкупает жизнеутверждающим оптимизмом (см. группу в левом нижнем углу).
[4] Как всегда: покрутить, добежать, проскочить...

головой бесхитростное желание Core похвастаться якобы улучшенным “движком”.

Кенотаф

Самая загадочная из всех египетских загадок – умение погрузиться в каменную гробницу на полкорпуса и безмятежно из нее выбраться. В этом смысле Лариска имеет право на местечко в таблице Менделеева, рядом с мылом (или это не элемент?). Ибо, застряв в стене, вопреки пожеланиям прогрессивного человечества в этой же стене навеки и остаться, выскакивает из нее легко и грациозно.

Еще один априорно нерешаемый пазл – мутации предметов обихода. Исторические горшки масштабируются на глазах изумленной публики с каждым прыжком камеры. Ах да, о камере. Стервозная железка по-прежнему соревнуется с Крофтихой в кульбитах, причем обычно ведет с разгромным счетом. Хотя если еще и камера начнет стонать и вскрикивать, на игру придется лепить совершенно определенный лейбл, а это снизит продажи.

В принципе, не бывает много глюков, бывает мало пива. Если принять еще [cencored], то вполне можно, млея от счастья, пускать пузыри, будучи твердо уверенным, что когда проходит королева – какие тут, к черту, стены! Но здоровья не хватит даже на “демку”. Наш долг – предупредить.

Словом, к четвертой серии неизлечимые глюки заматерели, и мы отныне вправе говорить о совершенстве традиций: состязание “Лариска vs камера” вызывает мельтешение в глазах, а в запущенных случаях – прыжки прямо в стену и увлеченные драки с факелами; интерьеры спорны, атмосферы нет, кенотаф суть ложная гробница.

Анх-уджа-сенеб forever

Для истинных ценителей: Eidos раздает направо и налево постеры со старлеткой в главной роли. В Интернете, конечно. Так вот, наши маленькие зрители, эта закорючка, на фоне которой красуется самизнаетекто, не что иное, как знаменитый Бант жизни, и в древнем Египте он символизировал жизнь ВЕЧНУЮ. Жива, здорова, благополучна форева.

Лароненавистников можно порадовать той же весточкой: в конце концов дело кончилось тем, что простодушные египтяне принялись лепить симпатичную закорючку даже на дешевые сандалии, отчего сей Бант не мог не утратить своего мистического значения. Так что шансы у Ларкиного долголетия где-то 50 на 50. EXE



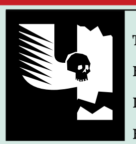
Маринуя слезами свежие огурцы, продолжаю оплакивать Origin. На кого ты нас покинула, родная? Зачем забросила такие милые сердцу концепции квестовых симуляторов? Некоторые пытаются подхватить упавшее знамя, но держать его достойно сможет не каждый. Вот, например, NovaLogic делает ремейк первого Privateer. Старается отчаянно, но игра, как это принято у данной фирмы, смотрится слегка устаревшей. Года на три или четыре.

СВОБОДА ПОПУГАЕВ

• Александр Вершинин •

TACHYON: THE FRINGE

Разработчик	NovaLogic
Издатель	NovaLogic
Официальная дата релиза	Весна 2000 г.
Размер демо-версии	Около 60 Мбайт (см. ее на нашем ПРОШЛОМ диске!)
Официальная Интернет-страница	www.novalogic.com/games/tachyon/body_index.html
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, рекомендуется 3D-акселератор.
Дополнительная информация	В Tachyon можно будет играть на онлайновом сервере novaworld.net.



Что касается самой идеи, она не лишена известного очарования. Романтика открытого космоса сдобрена пионерским духом частного предпринимательства и свободой наниматься на наиболее подходящие лично для игрока задания. Если постараться, эту немолодую уже комбинацию можно замечательно разыграть. Демонстрационная версия Tachyon, к сожалению, нисколько не помогает ответить на волнующий поклонников жанра вопрос: неужели у NovaLogic действительно получилось?

Все оттенки темного

Наоборот, в качестве бесплатного приложения "дема" оставляет в душе ряд важных вопросов. Можно ли садиться на любую подвернувшуюся на пути космическую базу? Как добываются новые корабли? Насколько линейно дерево миссий? Наконец, имеет ли смысл просто путешествовать между секторами в поисках приключений и славы? Положительные ответы приветствуются.

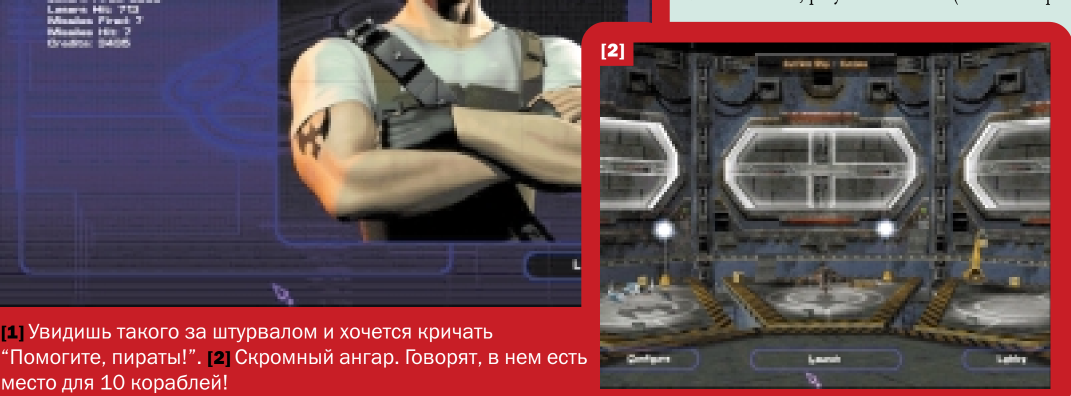
Мы же пока безнадежно отрезаны от обещанных "семи необъятных регионов, в каждом из которых десятки секторов". Легкие воздушные замки надежд приходится строить на основе всего лишь пяти или шести "уникальнейших секторов" и такого же количества миссий. По одной на каждый райский уголок космической природы.

Космос впечатляет. Бездонные запасы глубокого черного цвета лишь изредка разбавляются нагромождениями чего-то депрессивно-серого и кубического. Это, разумеется, последствия жизнедеятельности человека: всевозможные космические станции, верфи, торговые базы. Вокруг снуют невидимые (мечта Казимира Севериновича Малевича, черное на черном, обрамленное рамкой) кораблики, либо ныряющие вглубь базы, либо без лишней суеты устремляющиеся к ярким звездам гиперпространственных узлов. Седлаем один из них и, после заставки в стиле первых Wing Commander, оказываемся в соседнем секторе. Прозаично до боли, но эффективно. Собственно, все. Больше в Tachyon объектов нет, мы не обошли вниманием ни один. Несколько спартанский подход к делу вообще характерен для данного проекта – вот увидите.

Земля в иллюминаторе

Главного парня зовут Логан и внешне он очень похож на героя какого-нибудь Street Fighter. Большинству наемников будущего, благодаря стараниям современных художников, приходится выглядеть именно так. А еще Логан обладает голосом Брюса Кемпбелла (Bruce Campbell), героя культового фильма Evil Dead 3: The Army of Darkness. На момент начала "демы" наш собирательный образ уже имеет солидную репутацию сорвиголовы и пару личных истребителей в ангаре.

Фойе станции, выполненное в стиле Privateer, обеспечивает доступ к новостям, миссионной базе данных и ангару. За окном стандартный пейзаж: исполинская корпорация ведет войну с несчастными обитателями столь бога-



[1] Увидишь такого за штурвалом и хочется кричать "Помогите, пираты!". [2] Скромный ангар. Говорят, в нем есть место для 10 кораблей!

тых ресурсами, а потому очень интересующих компанию астероидов. Никаких инопланетян, древних рас или гигантских насекомых в космосе. Организация сцепилась в схватке с повстанцами, а вы, как всегда, имеете силы и возможность вручить победу в те или иные руки. Обе стороны выбрасывают свои поручения на страницы пилотской BBS, так что вы обычно имеете широкий выбор заданий. Ваши удачи и провалы находят свое отражение в новостях, частично заменяющих сюжетную линию игры.

[3] Просто кадр из Wing Commander. Родной... [4] Луна, Земля, лунная станция. А сесть не дают.

Что касается пристанища боевых лошадок, оно приятно удивляет дизайном. Здесь демонстрируются актуальные модели истребителей, здесь можно купить или продать вооружение или апгрейд и сразу установить обновку на выбранный экземпляр. Предпочтя ту или иную корпорацию, вы получаете доступ к самым свежим новинкам рынка космических истребителей. Повстанцы же, наоборот, проявляют чудеса изобретательности, собирая грозные на вид корабли из подвернувшихся запчастей. На ощупь представленные в "деме" Tachyon два самых легких боевых корабля практически не отличаются друг от друга. Почти одинаковая маневренность, слабые защитные экраны и сходное количество пилонов под пушки.

Видимо, предполагаемая NovaLogic схема действий наемника такова: прочесть утренние новости о злодеяниях одной и страданиях другой стороны. Впечатлившись случившимся, выбрать миссию на стороне угнетенных, выполнить ее и с триумфом вернуться на базу в ожидании новостей с фронта. Если бы Tachyon строго придерживалась подобного расписания, сравнить ее с великим проектом Privateer никто и не решился бы. Вся суть в том, что вы вольны выкинуть утреннюю почту в мусорку и сразу направиться к любимым кораблям — дабы через некоторое время взлететь, получив в процессе предупреждение: "Мистер Логан, вы забыли взять задание!".

Семь случаев космоплавателя Логана

С Tachyon в нашу жизнь возвращается виртуальный кокпит истребителя. Конечно, не шедевр, но все-таки лучше, чем нагромождение HUD'ов на лобовом стекле. Приятное впечатление усиливается обилием позаимствованных из самых разнообразных космических симуляторов функций: балансировка защитных экранов, регулировка распределения энергии между двигателем, пушками, shield'ом и ускорителем, экстренная передача энергии от одной системы к другой, изменение конфигурации активных пушек. Новинкой сезона является неизвестная доселе симуляторщикам "Slide": активировав "скольжение", вы можете развернуть корабль вокруг вертикальной оси и вести огонь, продолжая движение в прежнем направлении и с прежней скоростью. Насколько такой трюк повлияет на баланс игры — покажет релиз (еще в первом X-Wing'е разработчики из LucasArts столкнулись с тенденцией некоторых малодушных пилотов превращать свой истребитель в маленькую злую турель).



Сами задания ничего особенного из себя не представляют — обычные "защити транспорт" или "убей всех в округе". Механизм космического поединка весьма прозаичен, ведомые AI корабли не слишком горят желанием прикончить именно вас и не пытаются демонстрировать даже примитивные приемы высшего пилотажа или ухода из-под огня. Процесс был бы откровенно скучным, если бы не приятные "случайные встречи". Так, прыгнув в один из секторов, Логан обнаруживает совершенно посторонний нейтральный транспорт. Он спокойно выполняет свое задание — убирает несколько лазерных спутников повстанцев — и уже собирается отбыть в направлении родной базы, но в этот момент в секторе обнаруживаются пиратские истребители, нападающих на виденный Логаном ранее транспорт. Последний просит о помощи, которую и получает. Результат: хозяева спасенного корыта проникаются глубоким уважением к Логану и заверяют его в заинтересованности дальнейшим сотрудничеством. Так вот, если подобных миссий в Tachyon окажется много, игра будет жить. Говорю вам как доктор.

Мечта о многочисленных базах продолжает тему лекарств от скуки. Как уже говорилось, Tachyon позволяет игроку выйти в открытый космос без всякой определенной цели и прыгать между секторами в свое удовольствие. Почти в каждом из них обнаруживается космическая база или станция, вызывающая в настоящем искателе приключений жажду немедленно приземлиться и исследовать объект в поисках новых заданий, кораблей, апгрейдов. Но вот незадача, "дема" Tachyon не разрешает совершать подобные поступки: любоваться можно, но руками не трогать! Сие оскорбительно, коллеги.

Сворачиваюсь в лист Мебиуса и возвращаюсь в самое начало. Если вдруг, каким-то чудом, хотя бы некоторые из поставленных вопросов получат утвердительный ответ в релизе, играть в Tachyon будет очень интересно. После проектов типа Freespace 2 приветствуется даже ограниченная свобода, возможность минимальной импровизации — пусть в предусмотренных авторами пределах. EXE

NOCTURNE

НАШ ВЫБОР EXE

Симфония крови

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Американский детективщик Дональд Уэстлейк (под псевдонимом Ричард Старк) создал самого великого персонажа жанра noir — мрачного и беспощадного Паркера, профессионального вора. Первый роман о Паркере — The Hunter — экранизировался дважды... Товарищ Ом, да бросьте вы этот Payback! Классический Point Blank 1967 года с Ли Марвином — вот где настоящая психоделика... А как зовут главного героя — Паркер, Уолкер или Портер — не суть важно.

И тридцатые, и шестидесятые годы noir были временем серий — книжных серий в ярких бумажных обложках. Криминальное чтиво. Переработанная древесина. Пэйпербэки. Нечто вроде бесконечной череды наших с вами любимых клонов в четко определенном жанре — шутер с квестовыми элементами от третьего (чаще первого) лица, уровень — от Alone in the Dark до Resident Evil 2. Настоящая классика жанра и мукулатура, уравненные книжной полкой и эмблемой серии. При таком подходе единственным шансом завзятого, но желающего выставиться писаки оставался герой — могучий стержень, удерживающий и стиль, и сюжет, и объемы продаж. Положительный, отрицательный — кому какое дело? И так появился Паркер. Сам Старк-Уэстлейк поговаривал на его счет: "Он не положительный герой, он не отрицательный герой. Он вообще не герой". Да, даже не герой... персонаж. Парень, больше похожий на робота-убийцу. Человек, с которым никто не захочет связываться.

Г-жа Ариманова не даст соврать: в игрушечном деле проблеме персонажа уделяют преступно мало внимания. Сколько героев адвенчур вы можете перечислить поименно? Ну ладно, штук пять наберется. А экшен-мордоворотов? Классика марксизма-ленинизма Дюка Ньюкема и Гордона Фримена? А имена у них, кстати, почти у всех есть, да только, опять же, кому какое дело? Супермены липовые. Плюс еще силиконовая городская сумасшедшая Лариса — паноптикум, да и только. Или, скорее, кунсткамера.

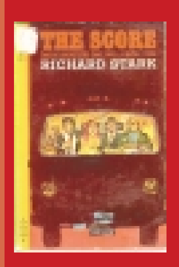

"Томпсон" с лазерным прицелом. Гусары, молчать!

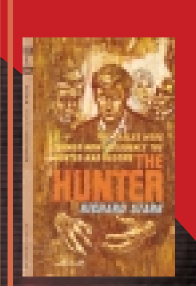
The Hunter

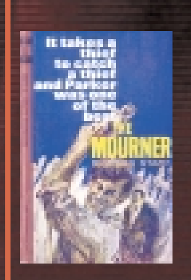
Nocturne — игра, которую в следующем тысячелетии дети будут проходить в школе и писать по ней выпускные сочинения. Если кто-то из вас пропустил криковопли некоего Фрага С. по поводу демо-версии, то мы с ним, с Фрагом С., вам не завидуем. Но в полноценном релизе, затмевая и графику, и спецэффекты, и непомерные системные т., на первый план выдвигается темный силуэт в шляпе, низко надвинутой на глаза. Стрэнджер. Парень, больше похожий на робота-убийцу. Человек, с которым никто не захочет связываться. Не герой.

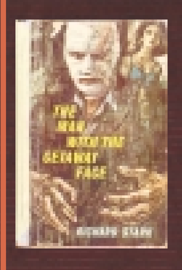
Стрэнджер — звучит не хуже, чем Паркер (Хантер, Уолкер, Портер). Прежде чем опуститься в темные недра кошмаров Nocturne, вы должны кое-что узнать об этом человеке, практически едином в двух лицах. Во-первых, он не любит говорить. Предпочитает, чтобы за него это делали другие. Напарники на заданиях берут на себя прежде всего функцию донесения намерений господ С. и П. до масс, со всем остальным господа С. и П. вполне способны справиться и сами. Вторая черта — нерушимость имени. "Паркер", — отвечает Паркер, если речь заходит о формальном представлении. "Stranger is good", — роняет Стрэнджер вслед за многословными рас-

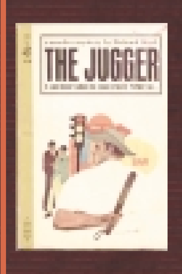

Они — лишь тени за лучом фонаря.

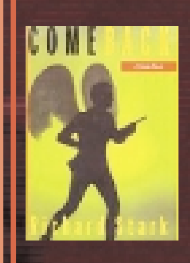












шаркиваниями полувампирши Светланы. Ну и третья: если эти парни и ненавидят кого–то больше своих естественных врагов (коллег по ремеслу и потусторонних тварей соответственно), так это пресловутых "цивиллианов", мирных жителей. Когда Стрэнджер обращается к какому–нибудь перепуганному старосте разгромленной деревеньки или отчаявшейся жертве бутлеггеров, в его глуховатом хриплом голосе явственно проскальзывает отвращение. Жалко, что он не может вытащить у этого фраера бумажник...

Butcher's Moon

Снятые на фоне зеленого экрана актеры в большом кино так же жалко смотрятся в итоговом буйстве компьютерно–графических декораций, как и трехмерные дуболомы на фоне статичных пререндеренных бэкграундов. Жанру Nocturne так и не дано четкого определения, но именно такая разновидность полуэкшенов и недоквестов, а то и, прости господи, эрпэгэ какого, ближе всего стоит к канонам и законам "настоящих" широкоэкранных ужастиков. Режиссерские изыски — раз, операторские финты — два, декорации с легким косметическим следом нерадивой руки художника–постановщика — три. Даже заезженная музыкально–звуковая стимуляция, подстегивание адреналиновых выбросов в особо страхолюдные моменты, второй раз родилась, кажется, то ли в Alone in the Dark 2, то ли в Resident Evil 1, упокой их душонки.

Так вот, как вы уже успели убедиться (я же просил без меня не начинать...), техасские души из Terminal Reality не стали малевать мутных задников. Вроде как даже вождь Кэмерон не стал снимать тошнотворных персонажей тошнотворного фильма на зеленом фоне, а отгрохал целый тошнотворный корабль, на останках которого потом успешненько сняли еще один тошнотворный фильм про жрущих вертолеты акул. Эпичность, гмм, замысла, обязывает. Так что не надо было ронять челюсти, когда вас вежливенько попросили освободить пару гигабайтиков места на жестких дисках, — там будут сооружаться декорации. Настоящие, полномасштабные, смертельно убедительные.

Блуждая по огромному темному лесу меж черных теней, слушая шорох дождя в призрачной листве, заглядывая в зловонные норы и склепы, ступая по скрипучему дереву хлипких настилов, вышагивая по камню древних развалин и улицам гангстерского Чикаго, вы поймете, чем настоящие масштабные комплексы дорогущих декораций, которые существуют целиком, сами по себе, отличаются от стыдливо подставленных под камеру фанерных стенок. В чаще и по тропинкам, под моросящим дождем, придется именно блуждать, брести наугад, как те недотепы в Blair Witch Project, посещая странные, зловещие в своей мертвой покинутости прогнившие хибары. Бледный белый камень водяной мельницы кажется под великой луной лицом всплывшего трупа, пустая дамба — почти невыносимо тягостное зрелище. Бутлеггеровский грузовик в воротах тайного склада виски. Деревянные панели особняка французского безумца. Спирали лестниц вокруг разрушенных башен германского замка, серой громады на скале в туманном небе. Экстерьеры и интерьеры, твердо уверенные в своей реальности.

Slayground

И чудовища... Нападения тщательно срежиссированы и отрепетированы, они происходят тогда, когда вы меньше всего этого ждете, полчища взявшихся из ниоткуда безупречных в своем уродстве тварей захлестывают волной ледяного ужаса. Грамотно нагнетается пресловутый саспенс: вы то и дело видите безумные красные огоньки глаз оборотней в тени деревьев, видите ловушки и приманки из человеческого мяса на них, но никто не выскочит на лучи лазерных целеуказателей и сноп фонаря, шарящий по подлеску. Зато на безобидном перекрестке... Одновременно, со всех сторон, смертельный балетный номер: Стрэнджер мелькает между красноглазыми тварями и стреляет, стреляет до тех пор, пока последний вервольф не ткнется оска–


Парень, с которым никто не хочет связываться.

NOCTURNE


Разборка на “Томпсонах” — сама сущность “черного” жанра. Идеал криминального романа. Почти как Green Eagle Score.

ленной пастью в кровавую пыль. Если повезет.

Когда совсем уж невмоготу, можно попробовать и вид от первого лица — дабы убедиться в цельности и нерушимости мира. Хитрый такой прибор ночного видения — возведенная в абсолют любительская шестнадцатимиллиметровая камера. Ничего не видно, но очень страшно. AvP отдыхает, задрав лапки.

Все до последнего пулевые отверстия, кровь, ошметки чудовищ сохраняются в целости и неприкосновенности. Если нарвавшаяся на выстрел из противослонового (простите за вольный термин) ружья пакость рухнет в черный зев шахты, то, аккуратно спустившись по лесенке, вы найдете то, что от нее, пакости, осталось, именно там, где этому всему и полагается лежать по суровым законам судмедэкспертизы.

Кстати, о судмедэкспертизе! Как уже было сказано, Стрэнджер не из тех парней, в офис к которым можно ввалиться со словами “Вообще-то, я всегда хотела работать с вами...”. Он не будет спрашивать про летающие тарелки, он закроет дверь и повернет ключ. Люди, которые говорят, его здорово раздражают. Так что единственная причина, по которой он терпит любимого всем Бюро Spookhouse видного патологоанатома доктора Холлидей, кромсающего зомби и вампиров на хирургическом столе, — это докторское хобби. На досуге дамочка “сочиняет” оружие (вторая коронная фраза Стрэнджера: “Я уже знаю все боевые искусства. И предпочитаю пистолеты”. Сравнить с бессмертным аль-капоновским “В жизни легче пробиться с добрым словом и пулеметом Томпсона, чем просто с добрым словом”), и оружия этого... О дробовике, “Томпсоне” и длинноствольном ружье для охоты на слонов, стреляющем, судя по всему, нитропатронами размером с банан, Стрэнджер в состоянии позаботиться и сам. Как и о напалмовом огнемете. А вот экзотические боеприпасы (пули со святой водой, серебряные, меркуриевые — это вам не “дум-дум”), генератор солнечного света (самое то супротив обнаженных вампирш — вампиристочек? — летающих по комнатам и высасывающим кровь под мерзкий шепоток), арбалет, скажем, с осиновыми кольями или зажигательными стрелами (горящие монстры, к слову, безгранично хо-ро-ши!) и много чего еще — все разве упомнишь — стоит того, чтобы сносить мелкие придирки и подколки. Как говаривает Паркер, “you said your say. Now get me to the money room”.

Стрэнджер редко смотрит в сторону тех, кого убивает.

Backflash

Для полноты картины чего-то мучительно не хватает. Сюжет, говорите? Он, родимый. Сюжет... Больной вопрос. Nocturne — это четыре практически никак не связанных друг с другом новеллы плюс сногсшибательный эпилог (тс-с!). Но, граждане, можете мне поверить — это вам не “Дум”. Разные страны, разные даты, разные персонажи (кроме, разумеется, центрального). Больше всего это опять-таки напоминает серию пэйпербэков. Мрачных, стильных, захватывающих. Заставляющих вовсю искать следующий эпизод. Gathering of Developers надо было продавать “Ноктюрн” по частям — каждая история, включая финальную, тянет на самоценную игру. Беда только в том, что рассказывать о них — все равно, что выдавать с потрохами секреты детективных пэйпербэков. Страшно будет, с гарантией. Тайны раскрытые будут, с гарантией, да еще какие... Знаете, к примеру, чем в свое время занимался Аль-Капоне? Разводил франкенштейнов! Да-да! Ну и перестрелки, это уж само собой. Собираясь в Чикаго, захвати свой пистолет-пулемет и ружье для охоты на слонов. Да и в Техасе без дробовика кисло...

The Score

Начитанная БЭС трактует словечко “ноктюрн” как многочасовое музыкальное произведение, исполнявшееся на открытом воздухе в вечернее или ночное время. И это абсолютно, стопроцентно правильно! Nocturne — гимн ночи, симфония крови и пороховых газов, тумана и холодного дождя, промозглой слякоти осеннего леса с ловушками для оборотней. И Стрэнджер — идеальный исполнитель, владеющий всеми необходимыми инструментами (милашка БЭС настаивает на том, что они “преимущественно духовые”... БЭС, ты не права!). Лучший noir за всю историю экшена. И лучший герой.

Nocturne

Разработчик	Terminal Reality
Издатель	Gathering of Developers

Сложность	высокая
Графика	★★★★★
Музыка	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Управление	★★★★☆
Сюжет	★★★★★

Интересность 5.0

Наш выбор GAME.EXE компьютерные игры

I said my say.
Now go and play.

Системные требования

Windows 95/98, Pentium II, 64 Мбайта RAM (96 для трехмерной акселерации), 6X CD-ROM, DirectX 6.0.

Дополнительная информация

Трехмерный ускоритель типа Matrox G200, ATI Rage 128, TNT/TNT 2 рекомендуется.

От 550 Мбайт (плохо) до 1,2 Гбайт (хорошо) места на HDD, пожалуйста.



КАША ИЗ ПЛАСТИКА

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Во времена, которые молодому поколению, не отягощенному склерозом, могут показаться недавними, а именно в марте предпоследнего года нашего века, зеленые пластиковые уродцы вернулись. Игра Army Men 2, с устаревшим уже тогда "движком" и скучноватым геймплеем, напряглась, вспомнив предка (Army Men, май-98, 65%) и добилась оценки "3,5", что в несложном пересчете соответствует старинным 70%.

Как вы думаете, сколько лет можно выпускать одну и ту же игру, выдавая ее за новинку? Если ваш ответ – "сколько угодно", то встречайте: зеленые пластиковые уродцы наносят ответный удар; Army Men: Toys in Space уже с нами; фанаты ликуют, нормальные люди плачут, 3DO, прослезившись, считает денежки...

Бедность — порок

Для начала пройдемся по основам. Итак, "псевдостратегия" с мелкими пластиковыми уродцами зеленого цвета, сражающимися с точно такими же (даже спрайты сэкономили, гуроны!), но бежевыми. Ружье с бесконечным количеством патронов. Графика когда-то, лет пять-семь назад, смотрелась бы вполне на уровне, но с тех пор явно отстала от жизни. Хорошо хоть, не в текстовом режиме... Качество картинки вполне под стать "движку", он убог от рождения и до (надеюсь, скорой) смерти.

Это не роскошь

Что я в свое время не стал упоминать в тексте об Army Men 2, так это причину, по которой в графе "сложность" стоит слово "низкая". Нет, дело даже не в "интеллекте" наших подопечных, а в том, что гадости в игре успешно скомпенсировали, самыми разными способами.

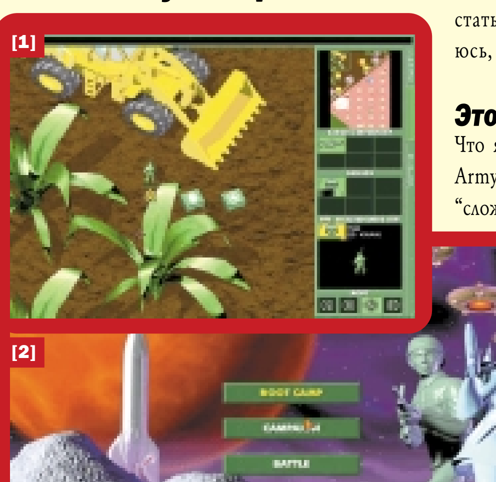
Управление глючит, солдат не всегда способен точно и правильным путем прийти в нужную точку? Не проблема, сделаем солдата умным, пусть сам ходит и стреляет, а игрок будет наблюдать за процессом. Геймплей получается тупой и скучный? Тоже не вопрос, зато управление для идиотов (тьфу, так и знал, что сорвусь и скажу что-нибудь политически некорректное, обязуюсь впредь не повторять), то есть для представителей интеллектуального большинства.

Нирвана закончена

А знаете, что самое любопытное? Жанр-то хороший, веселый жанр, с героическим прошлым и, надеюсь, светлым будущим, даже развивается както, в прошлом году Small Soldiers, хоть и примитивны были и до моего любимого Cannon Fodder'а не дотягивали, но флаг не уронили. И если бы в Toys in Space вложили денег, хоть чуть-чуть, хоть для порядка, и выгнали того настоящего программиста, который делает им звук и графику, я бы снова поставил им твердую тройку с плюсом. Или даже четверку с минусом...

EXE

• Господин ПэЖэ •



[1] Травка зеленеет, тракторок рычит... А муравьев мы будем отстреливать! [2] Какая девочка, а? Хоть и голубая, и пластиковая, но какая... Американская мечта!



ARMY MEN: TOYS IN SPACE

РАЗРАБОТЧИК: 3DO Company

ИЗДАТЕЛЬ: 3DO Company

Еще одну, более словоохотливую, рецензию на эту игру лучше прочесть в мартовском номере .EXE. Не изменилось вообще ничего, и если полгода назад это еще тянуло на оценку "3,5", то сейчас — не выше двух. Если через полгода выйдут еще какие-нибудь Army Men на том же "движке", лично гарантирую "0".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 90 (рек. Pentium 133), 16 Мбайт RAM (рек. 32), 4X CD-ROM (рек. 12), SVGA (1 Мбайт), DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Да, Pentium 90, 16 мегабайт, и это не опечатка, это просто признак того, что "движок" не изменился с незапамятных времен. Официальная Интернет-страница игры: www.3do.com.

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★☆
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★
СЮЖЕТ	★★

2.0 ИНТЕРЕСНОСТЬ



ВЕЧНОЕ ПЛАМЯ

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

• Михаил Судаков •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Пользуясь случаем, хочу передать несколько приветов. Первый — командам Codemasters и Micro-Gen, которые привили во мне любовь к аркадам своими сериалами про Dizzy и Wally. Второй — группе Amazing Studio, чей Heart of Darkness не дал затухнуть такому прекрасному чувству. И последний — компании Ubi Soft — их трехмерная реинкарнация Рэймана сделала это пламя вечным. Спасибо вам. Все, вращайте колесо, Леонид.



Теперь — па-а-прашу покинуть помещение скептиков, полагающих красивые и веселые аркады чисто детским развлечением. Я люблю детей, но если придется оспаривать с ними место у компьютера с запущенным Rayman 2 — комната наполнится кровищ... то есть обиженным детским плачем. И не надо мне про жестокость. Пассивное наблюдение, как и курение, не самая худшая доля. Куда чаще умирают от передозировки.

Save us, Rayman 2!

Сюжет игры прост и по-детски (тьфу ты, вот привязалось...) незатейлив. Очаровашку Рэймана похитили пираты, лишили магической силы и заточили в темницу. По ходу дела выясняется, что в пленниках оказалась чуть ли не вся сказочная страна — счетчик рабов на пиратском корабле явно зашкаливает.

Но вот к потерявшему было надежду носатому герою приходит спасение в виде его друга Globox'а, который приносит подарок от синеволосой Ly, — теперь Рэйман может стрелять так называемыми Lum'ами, чем сразу же пользуется, вынеся напрочь деревянную решетку в камере. Путь свободен, можно начинать путешествие — выпустить одного, второго, третьего... Избавить весь мир, в конце концов. Или вы недостаточно хороши для такого простого дела?

Тот же нос, вид сбоку

Глупо было думать, что со времен "демки" графика изменится. Такие случаи бывают, но это скорее клиника, чем закон природы. Игра по-прежнему сияет всеми красками, радует глаз проработкой окружающего мира и бесподобно выполненными персонажами.

Я абсолютно уверен, что Рэйман — самый симпатичный компьютерный герой со времен Диззи. Что-то невообразимо носатое, добродушное и веселое — вот самая краткая и сухая его характеристика. С такой примут хоть в цирк, хоть в телешоу — только пихнись. Все друзья Рэймана под стать — начиная со здоровяка Globox'а и заканчивая синей рептилией, помогавшей ему форсировать болото и трогательно смахивавшей скупую слезу: "Возвращайся, Рэйман, я буду ждать!".

Как все это нарисовано? Полноте. Я ведь уже говорил. Красочно и живо, причем 3D работает на игрока, а не на рекламный отдел Ubi Soft (фраза избитая, но очень, очень в тему).

В номинации "За лучшую операторскую работу"...

Кстати, о трехмерном мире. В "Первом взгляде" я сетовал, что нельзя управлять камерой. Там же ныл по поводу отсутствия в меню "Configure Keyboard". Каюсь, насчет камеры выразился слегка неточно.

Мне хотелось чего-нибудь переключаемого, в стиле Starshot, но реализованного прямыми и растущими откуда надо руками. Чтобы помимо стандартного режима "куда жмем, туда и бежим" была и закрепленная за спиной героя камера. Не дождался, но рыдать не буду. Камера регулируется клавишами Q, W и Ctrl — соответственно влево, вправо и "за спину!" Более того, иногда фиксируется намертво в какой-либо точке и на попытки сдвинуть ее ругается на чем свет стоит. Мол, сами не дураки, разберемся, что показывать.

И ведь действительно показывает! Выбирает самые удобные и зрелищные ракурсы — и как толь-



[1] Еще одна маска найдена, шаман весьма доволен.
[2] "Вах! Золотишко!!!"

ко получается? С содроганием вспоминаю отдельные моменты в "Старш-ш..." (молчи, молчи, накличешь!) и понимаю – или люди проектировали уровни, не пытаясь абстрагироваться от камеры, или удосужились разок-другой пройти свою собственную игру и вырезать все атавизмы. Такой подход встречается ныне не в каждом блокбастере. Ценить надо.

А вот с клавишами недодумали. Если даже в самых тупейших представителях своего жанра возможность переназначить управление имеется, значит – в Rayman 2 таких возможностей должно быть штук пять, верно? Пальцем в небо, пользуйтесь тем, что есть. Довольно удобно, не скрою, но как-то неприлично. Геймпады, кстати, тоже не настраиваются. В наши-то припад... приставочные времена...

Я помню чудное мгновенье...

Правда жизни состоит в том, что любое прекрасное начинание может быть на корню загублено однообразием. В Ubi Soft, к счастью, такого слова не знают, поэтому Rayman 2 не дает заскучать ни на секунду. Повторяющиеся "головоломки" крайне редки и проходятся на одном дыхании – раз, два, пропасть позади. Здесь не принято заставлять игрока два раза мучиться над решением одной и той же проблемы. Именно этим так запомнилась Heart of Darkness – каждый экран, каждая область жила по своим законам и наряду с ловкостью рук требовала от вас хотя бы символической работы мозгов.

Этот же принцип соблюдается и здесь. Скачки на заводной бомбе, полет на бочке с порохом, "сопровождение" большого синего кита, погоня со стрельбой (за хранителем сокровищ), кошки-мышки с пауком в круглой, обвешанной паутиной комнате... Если перечислять до победного конца, не хватит площади всего Action-раздела и кое-кто останется без "Личного дела" (ба, да это "рифма"!).

Далее. Мой традиционный стон: Эдди М. и Робина У. для озвучки пригласить поленились. Более того – озвучка как таковая вообще отсутствует. Все эти "бу-бу-бу" и "ня-ня-ня" можно называть как угодно – звуками, шумами, конкретной музыкой, но только не голосом. Смысл происходящего улавливается по субтитрам. Необычно, но свежо.

И невозможно описать словами, сколько гэгов, несуразиц и просто смешных ситуаций вложили авторы в игру. Пять уморительных существ спорят, кто из них король, выхватывая друг у друга корону, – господа зрители сползают под столы. Великий Шаман Globox творит свое волшебство – и господа зрители утирают слезы. "Все в порядке, – заявляет опознавательная система, просканировав замаскировавшегося Рэймана, – это не враг, это просто большой носатый куст". Ну а вызов портала на другой уровень выглядит, как танец под балалайку.

Кто-то хотел смеяться?

Арифметика

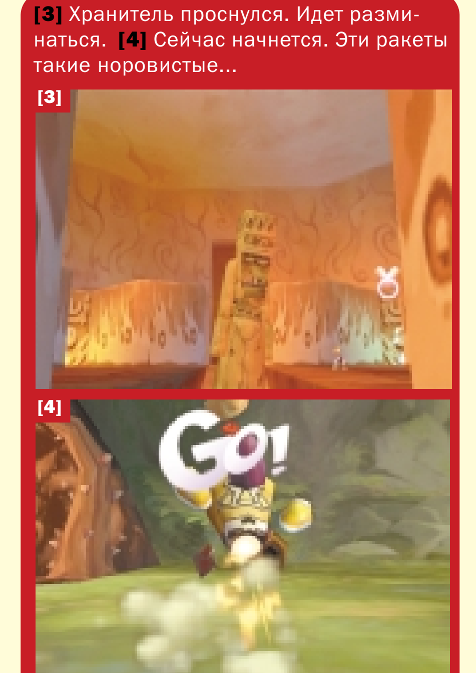
Вот и все. Я хотел аркаду году – ее и получил. Играбельность и разнообразие Heart of Darkness плюс графика Tonic Trouble (это я так, из уважения к старине, а на самом-то деле...) – получается "Наш выбор", разве не так?

Да, и еще... Звучит глупо, но The Great Escape должен понравиться как взрослым, так и детям. И ничего унизительного я в этом не наблюдаю. Вы бы видели, как они играют в HoD... "Рэймана", помяните мое слово, ожидает такая же участь. EXE



[5] Колдуй, Globox, колдуй! Этот огонь здесь не к месту.

[3] Хранитель проснулся. Идет разминаться. [4] Сейчас начнется. Эти ракеты такие норовистые...







МИРСКАЯ СУЕТА

GRAND THEFT AUTO 2

• Александр Вершинин •

GTA2 вошла в наш тихий дом и была встречена спокойно, без лишних эмоций. К ней отнеслись, как к старому приятелю, все анекдоты которого давно известны и пронумерованы. Соответствующим образом ведется диалог — ленивым поздним вечером, на кухне, за бутылочкой холодного пива. Но вот неувязочка, у меня на кухне еще нет компьютера!

Самое первое знакомство со второй частью Grand Theft Auto прошло отнюдь не гладко. В качестве пробного шара игра вызвала бурю отрицательных эмоций. В основном благодаря все той же приставочной болезни: много экшена, возможность умереть, сделав одну единственную ошибку, и никаких намеков на save game. Один знакомый умудрился пройти весь первый город на одном дыхании. Его убили на последней, "красной", миссии. Остается лишь удивляться, что малый не сошел с ума от злости. Я бы на его месте именно так и поступил.

Ноют старые раны

GTA2 не для слабых нервами – это точно. Тем, у кого дрожат руки или постоянно звонят сотовые телефоны, играть лучше не пробовать. Малейшая ошибка, удар бампером в багажник стоящей впереди машины, и вам на шею плотно сядут копы. Что автоматически означает огромную угрозу текущей миссии. Ведь если вас ухлопают в процессе выполнения задания, оно считается закрытым, и вы еще долгое время будете нежеланным гостем у телефонов группировки.

Так мы выходим на первую мозоль, миссионную. Несмотря на наличие в городе целых трех преступных сообществ, неаккуратный водитель может с легкостью настроить против себя всех. И маяться совершенно без дела. Институт "побочных" заданий из первой GTA (помните, когда вы садились в припаркованные на обочине автомобили?) безжалостно упразднен или сведен до абсолютного минимума. Продажей ворованных автомобилей прожить невозможно – приходится идти на крайние меры, о которых поговорим позже.

А пока болячка вторая, хроническая. Город очень, очень велик. Полезных для игрока точек (перекраска и починка автомобилей, спасение бессмертной души в церкви, зализывание ран в госпитале) кот наплакал. Эти неприметные организации растворяются в суете большого мегаполиса, и найти их в хитросплетении улиц не так-то просто. Особенно когда на хвосте полиция, а на кону решающая миссия. Общей карты города не было и нет! Издевательство, друзья мои.

Доктор едет, едет...

Для начала заметьте место, где начинаете. Неподалеку находится церковь в которой, за определенную мзду, можно спасти игру. Церковная десятина достаточно велика, не рассчитывайте сохраняться через каждые три минуты. Разоритесь.

Теоретически, нет совершенно никакой разницы, с чьих поручений вы начинаете. Для облегчения старта авторы обычно делают скидку, позволяют одной из трех банд выдавать задания даже при совершенно нейтральном отношении к вашей персоне. После пары удачных дел мнение о вас в других группировках резко падает. Они начинают вести себя несколько агрессивно – открывают стрельбу как только вы появляетесь в их районе. Неприятно, но не смертельно. Главное – не реагировать сгоряча на каждый пистолетный выстрел. Полиция появляется словно из-под земли, и вам приходится долгое время отрываться от хвоста, отсиживаться по подворотням.

Вот и еще несколько новшеств. Полицейские стали сноровистей, многочисленнее, наблюдательнее. Если нечаянно протаранить чужое авто или, не дай бог, выкинуть из-за руля законного владельца, нервы полисменов сдают. Они тут же

[1] Сложный выбор между быстрым лимо и престижной "Реанимацией". [2] Достойный exchange: горящую скорую на новую пожарную.

устраивают цирковые трюки под стать первосортным погоням Driver, нанося общественности в три раза больше вреда. Но это детали. Как известно, местные блюстители порядка любят не только модные крейсера, но и не пропускают ни одной возможности побегать за подозреваемым. Кстати, и пострелять тоже. После первой пары мертвых фараонов вас охватывает легкая эйфория. Куча денег – и всего пара выстрелов! Но тут прибывает подкрепление. Вы отчаянно палите, бьете, калечите, а оно все прибывает и прибывает. Когда счет тел в форме переходит на десятки, появляются старшие собратья копов, спецназ. Эти окутаны в нарядные бронежилеты, вооружены автоматами и ездят на прикольном броневичке. Запомните, отныне пути обратно не существует. Вас либо убивают, либо вы "отмазываетесь" в ближайшей ремонтной мастерской. Первое более вероятно, ведь за широкими спинами спецназовцев стоят еще более крутые парни. На дорогах в мгновение ока возникают кордоны. Стоит застрять в одном из них – и песенка спета.

Другое дело, если время терпит. В этой части GTA осторожный бизнесмен может отсидеться – если сумеет оторваться от погони и найти тихий уголок. Оказывается, пока в верхней части количество поющих полицейских еще не слишком велико (абсолютный максимум – квартет), стоит выйти из машины и забежать в ближайший переулок. Через несколько минут полного безделья вы снова будете чисты перед законом!

Харе водка, харе пиво

Особенно любопытен последний, третий, город. Сюрприз двойной. В соседях привычных Zaibatsu (извините) ходят русская мафия и кришнаитская община! Вот где настоящее веселье. Причем отдельные районы с той и другой стороны имеют яркие, незабываемые названия. Район строгих нравов Pravda граничит с не менее суровым Lubyanka. Зато на юге российской территории в GTA2 непостижимым образом возник Krimea, то есть Крым. Обладатели босых ног и очаровательных тарелочек отвечают ударными Maharishi и Vedic Temple. Голая экзотика.

С продвижением по бандитской служебной лестнице задания, как это ни странно, усложняются. А GTA2 начинает бажить. Самый невинный фокус реинкарнированной игры – не давать подопечному заданий. Казалось бы, уважение к вам есть, разноцветные стрелки показывают на трезвонящие телефоны. С оговоркой. На "информационные" аппараты. Указанные чудесные изобретения существуют с одной целью. А именно сообщить: пока не добьетесь уважения,



[3] Большие разборки в большом городе. Один в городе воин.

вам ничего не светит. Круг замыкается. Повторяю, это самая легкая ситуация. Надо лишь вооружиться до зубов, наведаться на контролируемую вашими недоброжелателями территорию и раздавить там своим лимузином пару-тройку десятков братанов. Поверьте, их коллеги из соперничающих кланов обязательно оценят ваше утюжное усердие и заново включат содержательные, миссионные, телефоны.

Гораздо хуже, когда отказывают простейшие скрипты. Обычная экшен-игра, благодаря чистейшей случайности, превращается в сложный логический пазл. Допустим, вам приказано взять фургон, до отказа загрузить его дружественными бойцами и отвезти их на стрелку. Что может быть легче? Вот только из-за произошедшей неподалеку аварии управляемое компьютером бычье отказывается лезть в машину. Мол, не знаем мы этого хмыря за баранкой. Выход из машины считается побегом, на все остальное NPC не реагируют. Зато после того как двое из четверых повстанцев были задавлены массивной американской "Газелью", остальные быстро и четко запрыгнули внутрь. Кажется, это называется "дар убеждения". И такое веселье все дорогу, во всех трех несчастных городках.

Совершенно секретно

Теперь, после релиза GTA2, не совсем понятно неадекватное поведение ее издателей на ECTS '99. К телу проекта допускались только самые-самые, после длительных проверок через госдеп и Скотланд Ярд. Хотя скрывать было совершенно нечего. Игра так же революционна и оригинальна, как очередной Tomb Raider. Иными словами, является точной идейной копией своих предков. Продукт для еще не наигравшихся. В плотном предрождественском потоке свежих проектов GTA2 просто не имеет шанса привлечь чье-либо внимание. Вокруг полно игр, способных, в отличие от GTA2, предложить вам что-то новое, интересное.

EXE





ЗАПОЗДАЛЫЙ ОГОНЬ

DELTA FORCE 2

•Фраг Сибирский•

Свирепые быки (судя по форме, они все же дальтоники) лучшего во Вселенной подразделения лучшей во Вселенной армии вовсю стараются выглядеть грозно и браво в мрачной ура-патриотической заставке. Здоровяк с M249 угрюмо хмурится в псевдоджунгли, и не его вина, что усердно передвигающиеся на полусогнутых солдафоны ужасно напоминают кретинов из рекламного ролика. "Джо, братишка, это же не наш номер!" — вот-вот скажет крайний, все побросают автоматы и пойдут жрать водку Smirnoff.

Героизм и пафос творений NovaLogic носят прямо-таки фаллический характер. Камуфлированные быки проходят по орущим на хорошем русском полутрупам и взрывают вертолеты с красными звездами – к этому мы привыкли, не впервой. Как и к тому, что хорошие парни гибнут молча, грудью исключительно на амбразурах, сжимая зубами горло врага. Поэтому истошное верещание в эфире сраженного напарника звучит как откровение, вдребезги разбивая устоявшееся клише. Ожидать такое можно было от кого угодно, но не от Delta Force 2 – стерильного вестерна, сверхпатриотичного и корректного, без единой капли крови, с красивеньким и чистеньким роликом в начале. Когда над окрестностями в течение пяти минут разносится "My legs, Oh God, my legs, my legs, God!", возникает желание кого-нибудь дострелить. Сценка точно не из детской радиопостановки, как вы считаете? В DF2 много чего не в порядке, но за монтаж звуковых эффектов эти парни точно заслуживают "Оскара". Уж поверьте.

Зачистка территории

Еще в первой DF стало очевидно, что прирожденные симуляторщики совершенно не умеют строить миссии. Максимум, на что их хватает, – изобрести отвлеченное задание. Обычно выходит нечто крайне интеллектуальное, про контейнер с ядовитыми-преядовитыми бактериями, или про ядерную боеголовку, или про бесценный компакт-диск, позарез необходимый вконец обленившейся разведке. Но как бы конструктор ни собирали, все равно получается автомат – точнее, карабин M4. Убей-их-всех, тривиальнейший нуль по всем параметрам.

Как создатели силиконовых дамочек свято верят в то, что физкультура – краеугольный камень здоровья и объема продаж, так и в NovaLogic искренне уверены, что каждый здравомыслящий, вскормленный на Чаке Норрисе Delta-ман мечтает попасть на стрельбище с картонными мишенями и сжечь пару сотен патронов просто из любви к искусству. Унылый планомерный отстрел поголовья вражьих часовых – основа 89,9 процента миссий DF2, игры, в которой, как известно, никто не промахивается, будь то в дождь, туман или снег, будь то Северная Америка, Перу или Антарктида, будь то перестрелка в горах, штурм базы или атака на конвой. Предназначение снайперского "Ремингтона" M40A1 и уж тем более "Баррет" .50 калибра остается окутанным мраком, – плановый карабин M4 с четырехкратным прицелом бьет с абсолютной точностью на любом расстоянии в пределах прямой видимости, а скорострельность его заставляет задуматься о бренности пулемета SAW, оптического прицела лишенного. Терпение и трудолюбивое высматривание малоподвижных мишеней. Еще раз терпение. И еще немного терпения. И безотказный гранатомет LAW, с равным успехом сносящий и БТР, и вертолеты, и поезда с километровой дистанции.

Еще десять процентов приходятся на модные ситуации с заложниками, гарантирующими много беготни и бестолковой стрельбы в закрытых помещениях. Подствольный дробовик – про-



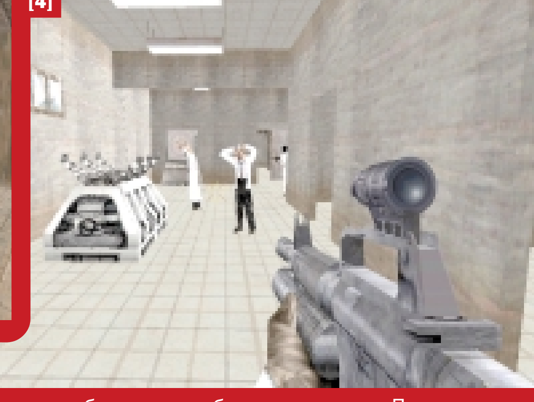
[1] Самоубийственная, но развеселая лобовая атака. **[2]** Туман, патруль, упреждение до цели… Да засади ты очередью, не промахнешься!

сто издевательство, в ближнем бою котируется исключительно M4. Я же говорю, как ни собирай, как ни крути, все равно получается автомат. Невелика доблесть — перерезать очередью парочку пялящихся в стену чурбанов. Зато грохоту! Даже нет — гро-хо-ту. В замкнутом пространстве от стрельбы закладывает уши, а визг рикошетов... но о рикошетах чуть позже.

Половину любого такого задания занимает эксфильтрация, суть отступление к поджидающим джипам/вертолетам/подводной лодке, и вот тогда-то подоспевшие на все тех же джипах/вертолетах/снегоходах вражеские подкрепления и устраивают большую охоту с тамтамами. Дебилы-заложники несутся сломя голову, не разбирая дороги, тем самым исключая вариант с уютным планомерным отстрелом, и заставляют немного подвигать спецназовским рюкзаком, выполняя марафонский забег. Очень похоже на биатлон.

Наконец, диверсионно-разведывательные мероприятия, ночные походы за языками по уши в траве и заплывы с ножом в зубах... забудьте об этом. Нет, конечно, в снаряжении имеются и симпатичный приборчик ночного видения, и поросший кустарником камуфляж, и акваланг — впервые в истории жанра боевики покоряют водную стихию, аплодисменты! — но их доля в общем пироге — это оставшиеся 0,1 процента. Спецпистолет P11 и даже русская винтовка для подводной стрельбы не заменят верный M4. Великий звук щелкающих по воде пуль всегда оказывается последним, что слышит в жизни рейнджер, возомнивший себя боевым пловцом. А акваланг занимает место жизненно необходимого кевлара. Бронежилет — единственный стоящий вклад конструкторской мысли в дело спасения заложников, и когда DF начинает на глазах мутировать в R6, толку от него все же больше, чем от сменившего "Кольт" всем знакомого HK .45 U.S. SOCOM с глушителем.

Имеется и такой фирменный знак DF, как чуждый нам синдром "последнего алиена". То есть бяка-террорист, глубокомысленно пялящийся в стену, обнаруживается после многочасового прочесывания окружающей территории. А потом оказывается, что еще один тихо-мирно посиживает на диспетчерской вышке. При том абсолютно доминирующем положении, что миссии по вырезанию всего живого занимают в идеологии "Дельты", за такой, мягко говоря, подход авторов надо убивать на месте.



[3] Страсть к акробатике до добра не доводит... Помяните мое слово, 3-я Delta Force превратится в TPS про роту амазонок с во-о-от такими парашютными сумками.

[4] Подствольный M203 плохо приспособлен для освобождения заложников.

Сквозь стены

Грохот стрельбы и визг рикошетов, удары пуль по металлу и стеклу, скрежетание оседающей нефтяной вышки и, конечно, вопли подстреленных союзничков по радио — честное слово, DF2 не заслуживает такого звучания. Из ниоткуда спускается атмосфера полного хаоса, кадров полевого телерепортажа, и средняя по размерам перестрелка ревет, как третья мировая война. Именно в таком милитаристском угаре и врываешься в ближний бой, забыв про терпение, и видишь то, что никак не мог углядеть с самого начала.

В DF2 появилась баллистическая модель. Более того, на данный момент она уникальна. Единственная, где отслеживаются рикошеты, — после искры и долгого взвизга пули часто поражают цель. Единственная, где заряды прошивают не только тела, но и тонкие перегородки — такого не было даже в Rogue Spear. При схватке в палаточном городке сквозные очереди наверняка укладывают весь невидимый за брезентом контингент и частично снимают проблему поисков "последнего алиена". Но самый шик — это разборка в многоэтажном здании. Понимаете, если парень внизу знает, что вы наверху, и вы знаете, что он внизу, начинается такое... Отморозок снизу палит в потолок, наугад простреливая комнату, отморозок сверху выплясывает фанданго и разряжает карабин в пол, и тут уж кому как повезет. И бабахи, и взвизги, и затихающие рикошеты, и проскакивающие искры. Диковатая сцена из третьесортного боевика — если еще в детстве удивлялись, как эти терминаторы и предейторы умудряются так промахиваться, всенепременно стоит попробовать.

А все песни насчет ветра, якобы отклоняющего траектории пуль при снайперских выстрелах, — порядочная деза. При полуавтоматическом режиме универсального и всесильного карабина M4 ветер не имеет ни малейшего значения. Если же не стыдно ползать по траве с кустиками на каске (хотя именно это в DF2 почему-то именуется снайперским режимом), то с расстоянием и вовсе никаких проблем нет — можно хоть из MP5 с глушителем в упор палить.

Играйте в DF2 не по правилам, и вы все же получите кое-какие новые ощущения, прежде чем умереть. Вы услышите армагеддон, спрессованный в четырех бетонных стенах, и научитесь бояться шальных пуль и рикошетов. Играйте по всем правилам осадного искусства, и вы поймете, как недооценили безвременно погибший H&D, отправившийся домой с почетом и под английским флагом. DF2 отвезут тихо и под флагом американским. Это был не их номер.





НЕРВЫ НА ПРЕДЕЛЕ

DEMOLITION RACER

• Михаил Судаков •



Пытаюсь пройти эту трассу третий час подряд... Упорно занимая места со второго по пятое и тупо взирая на экран с издевательской надписью: “Вы должны прийти хотя бы 1-м”. Близится нервный срыв, адреналин выделяется литрами, а на столе — огромная вмятина в форме головы. Треклятая Enduracne League! И зачем я с ней связался!

Когда игра начинает вызывать чувство раздражения вперемешку с желанием прокатиться еще раз, понимаешь – дело нечисто. Авторы явно используют какие-то запрещенные психологические методы для выбивания игроков из колеи. Расчет простой: человек играет в DemoRacer, сходит с ума и... раскошеливается на “Наш выбор”. Не на того напали, ребята. Мы – стойкий народ.

Что это?

Вещей, похожих на Demolition Racer, в природе ничтожно мало. Старые Destruction Derby да новые Carmageddon’ы. Причем сравнение с последним абсолютно неправомерно за отсутствием улиц, педестриантов и Max Damage в главной роли. Зато имеется безумная скорость, сумасшедшая система начисления очков и пятнадцать разъяренных противников (в нежно любимой “Карме” не сильно отличавшихся от гуляющих по полям овечек).

Специально для самых нервных, фанатичных и предвзятых читателей – забавный факт. DemoRacer является прямым портом с PSX. Почти таким же, каким был вышедший на днях Test Drive Off-Road 3, раздавленный нами за убогость и идейные несоответствия. Это замечательное слово “почти”... Какую пропасть можно в него вложить!

Путь к победе

...До финиша метров сто, я – первый. Очков предостаточно, ура. Наконец-то я сделаю это... Но!.. Черт – зацепился за стенку. 2-й, 3-й, 4-й... 8-й. Нет, нет, нет! Мне никогда уже... Что? Все семь машин устроили маленький пикник на расстоянии десяти шагов от финишной черты – кто-то горит, кто-то лежит на крыше, кто-то еще не успел приземлиться. Это шанс, ей-богу, это шанс, подарок свыше, спасибо, Господи, я оправдаю... НЕЕЕЕЕЕЕ-ЕЕЕЕТ!!! Кто тебя дергал, зеленое ты недоразумение, кто?! Камикадзе, проклятый психопат! 8-й, 9-й, 10-й...

Очки в Demolition Racer начисляются очень хитро. Настолько хитро, что даже когда в точности знаешь всю систему – привыкание к ней требует некоторого времени. Объясняю на пальцах: за разрушение машин очки плюсуются, за призовые места – умножаются на определенное число. Пришел первым – всех благ стало в 25 раз больше, вторым – в 20, и так вплоть да 15-го места, где множитель равен единице. Пришедший 16-м получает ноль без палочки и поздравительную открытку “Великому Тормозу – от благодарных соперников”.

После пяти вчистую проигранных гонок приходит понимание: первое место вовсе не панацея. Как, впрочем, не помогает и учиненный конкурентам массакр. Приходится искать какой-то баланс, прощупывать почву и анализировать среднее количество очков, набранных машинами в первой пятерке. Зачем? Практичности для. Набрав 300 pts на трассе, где никто не поднимается выше отметки 350, можно перестать беспокоиться и начать жить. То есть забить на остальных и попытаться приехать первым, каких бы неимоверных усилий это ни стоило. Так становятся чемпионами.

Разрушение

...Я снова первый. Выхожу из поворота. Сложный, м-мать... Следом вылетают три машины (к дождю, к дождю...), бьют-



[1] Сзади творится нечто... Ужасное.
[2] Тот самый кромешный ад.

ся о железобетонную стенку и отскакивают от нее, как резиновые мячики. Хлопаю глазами. Красиво пошли, черти!... Что это? TNT? Ай, больно! Сношу какого-то неудачника... Я ведь тебя, зеленый, предупреждал! Пустячок, а приятно...

За дружеский пинок дают пять очков, за пинок посильнее — червонец. Ну и так далее — вплоть до 75-ти за "KILL CAR". Высший пилотаж — приземлиться на несчастного противника сверху. КА-БУМ!.. Все довольны — одним участником меньше, а на ваш счет прибыло 500 очков.

Со всеми этими тяни-толкаями, впрочем, связана пара неприятных для игрока глюков (или же "фич"? не знаю...). За номером один идет "телефраг" — перевернувшаяся машина скидывается на трассу с некоторой высоты и при должном везении падает на другую. Таким макаром, "с дуру", компьютер обожает набрать тысчонку-другую очков и оставить вас с носом, даже финишировав восьмым. Иногда (к счастью, довольно редко) за очень-очень приличный удар о корпус не дают ничего. В "Карме", помнится, такого хулиганства не было.



[3] Катафалки... Бог мой, куда я попал!
[4] Главное — проскочить!

Не гонкой единой

...Мой Ranegade дымит так, что небо кажется черным. Компьютер явно мухлюет — гад, гад, гад! Отъехав от стенки на метр, вздрагиваю — там, где я стоял секундой раньше, теперь царит кромешный ад. Все участники битвы захотели мной отобедать — не без успеха, признаю. Но в этот раз я ушел! Я должен продержаться — в живых осталось всего шестеро! Чу, кто это? Синяя машина с улыбающимся "эйсидом" на крыше. Фи, какая безвкусица! Хочу себе такую же... Что ты со... Не-е-ет!!!

Помимо "обычного" режима Demolition, о котором см. выше, имеется пара-тройка других. Самый занудный — Chase, обычная гонка без зарабатывания очков; самая странная — Chicken, где играющий едет в обратную сторону. Приз за легкость отходит режиму Suicide — за минимальное время необходимо угробить свою машину, не пользуясь при этом стенками (действие происходит на арене). Противники помогут, не волнуйтесь.

И — Last Man Standing, песнь разрушению, сказка с ужасным концом и "Армагеддон был вчера" одновременно. Совершенно чумовое, безумное занятие — 16 машин, арена и неистребимое желание уничтожить всех, оставшись при этом живым. Впрочем, "рейтинговая система" та же, и Last Man'ом быть вовсе не обязательно — достаточно сделать всех по очкам. Браво! LMS и Demolition — все, что нужно настоящим мужчинам с твердым взглядом и медными... лбами.

Оглянись, и ты увидишь...

Пейзаж настолько чудесен, что убивать никого не хочется. Светит солнце, идет грибной дождик, две машины впереди. Ну их, выиграю в другой раз, нехай живут. Посмотрите налево — растут деревья. Посмотрите направо — стоят фермерские домики, зеленеет трава. Посмотрите вперед — друзья наезжают на TNT и разлетаются в разные стороны, "освободив лыжню". Я хватаю бонус починки и несусь к финишу. Подфартило, подфартило...

Demolition Racer — это один из самый удачных портов с PSX, которые я когда-либо видел. Графика подтянута до вполне "писишного" уровня — спецэффекты, погодные условия, хорошая видимость и прочая, и прочая... Слегка "дурновато" сделаны машины — слишком простые модели, без прозрачных стекол и других излишеств. Обратная сторона такого аскетизма — солидно проработанное окружение, огромная скорость и приличные fps.

Машину можно покрасить в любой цвет, точнее — в два. А также выбрать логотип и "свою" фотографию, дабы выделяться в толпе. Я предпочитаю кислотные оттенки, компьютер не отстает. Несущееся на тебя разноцветное полотно — вот что такое Demolition Racer. Мастерское полотно.

То, чего так не хватало...

...в Carmageddon — представлено в этой игре. Вы можете на нее злиться, ругать авторов за слишком большой фактор случайности — они вас не услышат. DemoRacer затягивает именно тем, что в любой момент гонки ситуация может радикально измениться. Только что вы были в лидерах, а теперь плететесь в хвосте. И это бесит, это на самом деле сводит с ума, но ради этой скорости... Ради исключительно кинематографических моментов, возникающих в игре тут и там, ради удовольствия сражаться с агрессивным AI, а не с тупыми педестриантами — ради этого вы разминаете затекшие плечи, разгибаете уставшую спину и проходите одну и ту же трассу в двадцатый, в тридцатый, в сороковой раз...

P.S. Музыку для игры писали Fear Factory, Empirion, Cirrus, Junkie XL и Tommi Talarico. Господа, композиции Abba Zabba и Edgecrusher — это нечто! Даешь soundtrack из Demolition Racer в магазины города!
P.P.S. А еще поговаривают, что DR и Driver делали выходцы из команды Destruction Derby. Ничего себе кузница кадров...



DEMOLITION RACER

РАЗРАБОТЧИК: Pitbull
ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames

Скорость, разрушение, чистый адреналин. Решил сделать "пару скриншотов" — засел часа на два. Что еще добавить?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта RAM, 8X CD-ROM, Direct3D-видеокарта (4 Мбайта), DirectX 7.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

70 Мбайт на HDD.
Игра не работает со следующими видеокартами: ATI Xpert@Play, Diamond Multimedia Stealth II G460, Real 3D Starfighter 3D.
Видеоролики (какой драйв!) записаны в формате Bink, музыка — в Windows Media, а все ресурсы запакованы в ZIP-файлы.
Смотрите, слушайте, творите.
Официальная Интернет-страница игры: www.demolitionracer.com.

СЛОЖНОСТЬ: средняя
ГРАФИКА ★★★★
МУЗЫКА ★★★★★
ЗВУК ★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★
СЮЖЕТ ★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5



НАЗАД, В БУДУЩЕЕ

TRICKSTYLE

•Михаил Судаков•

Бойтесь, "их" полку прибыло. "Ужасная-убогая-отсталая" PSX, Nintendo 61-65 — к этому мы уже привыкли. Однако нам "тут подбрасывают" еще одну работенку: стройный ряд портов с Sega Dreamcast готов к нашествию на персоналки. TrickStyle — лишь первая ласточка. И, надеюсь, не последняя.

Этот месяц и без того насыщен гонками. Почти все – неродные, приемные. Что-то удалось, что-то не очень. Рисковала ли Criterion Studios, выпуская TrickStyle одновременно с Demolition Racer и Test Drive Off-Road 3 (да, ничтожество, но имя!..)? Вряд ли. Перенос с Dreamcast может "сделать" конкурентов за счет одной лишь графики, которой в TS предостаточно. Хорош ли игровой процесс – вот он, главный вопрос...

Но прежде чем разбирать игру по кадрам – выясним одну вещь.

Что такое джетборд

Это доска с реактивным движком. Скейтборд будущего, так сказать. Видели вторую часть "Back To The Future"? У Нас – почти как Там, только малость покруче. Например, доска из TrickStyle напрочь игнорирует законы физики. Выбранный "гонщик" может принимать такие позы относительно земной поверхности, что диву даешься. Антилогика? Антигравитация? Сюжет об этом умалчивает. Зато удобно, показательно и полезно для здоровья. Можно повисеть вверх ногами, обеспечивая прилив крови в мозг, либо расположиться параллельно полу. Магнитные поля, все дела... Тоже, говорят, помогает.

Помимо лечебных свойств джетборд имеет несколько других, чисто физических. Самые главные – скорость, масса, врожденная ненависть к другим доскам.

Скорость помогает выигрывать гонки, масса полезна при столкновениях, а ненависть – совершенно абстрактная штука, дается с рождения и не оставляет джетборд до конца его жизненного цикла. Сильное чувство, что поделаешь.

Под стать доскам и бойцы (я буду называть их так – отчасти по старой привычке, отчасти по причине внешнего вида – из таких спортсменов в будущем получаются отличные вышибалы и телохранители, возьмите на заметку). Невесомые Shin и Angel умеют набирать высокую скорость, но от малейшего тычка валятся на пол, оглашая местность истошными воплями. Тяжеловесы Max и Юрий (Россия?! Россия...) предпочитают никуда не торопиться, а при встрече норовят задеть плечом. Сносят, как кустик, отпускают что-нибудь обидное и улетают прочь. Такие вот они общительные, эти парни.

Есть и "середнячки", их тоже можно выбрать, однако Гоночное Правило Номер Один гласит: "Середина – хуже чем ничего". Так что – в расход их. Не сомневаться!

Родня

Собственно, режимов в игре два – тренировка и практика. Каждый раз, встречаясь с суровым тренером (брат-близнец нашего Юрика, каково?)... к-хм... так вот, каждый раз, встречаясь с тренером, вы будете отвечать на один и тот же вопрос: "Тренируемся, практикуемся или ну его на фиг?". Самый интересный режим в игре, как ни парадоксально, – тренировка. Первым делом Юрин родич "ставит ноги". То есть показывает основные движения и трюки. Затем...

Затем он начинает бросать вам вызов за вызовом – дескать, побей меня, умник, а там и посмотрим. Задания, при всем своем разнообразии, сводятся к четырем типам: набрать энное количество очков, собрать все светящиеся шарики, проехаться по определенному маршруту и, наконец, обставить самого тренера. Все, разумеется, на время, как принято в лучших аркадах Парижа.

А иногда воспитатель впадает в детство, и брифинг звучит примерно так: "Ты должен окрасить все пять шариков в свой цвет, успев до окончания времени. Я, в свою очередь, попытаюсь сделать то

[1] Drill выглядит крайне эффектно. Главное не увлекаться. [2] Эх, такой бы прыжок да в жизни... [3] Юрик. Настоящий полковник (это правда!), а что творит!

же самое”. То есть: давай, что ли, поиграем, мне скучно. Вот те раз... А еще спортсмен...

Нелегкая участь дворника

Практика – это вольная программа, вытворяйте, что угодно и где хотите (хотя арена в игре всего одна, но разбита на четыре части – каждая со своим неповторимым рельефом). Более того, именно в этом режиме можно добраться до столь любимых широкими массами гонок. По трассам, с пятью противниками – прилично и добротно, но стандартно до ужаса и как-то пресновато.

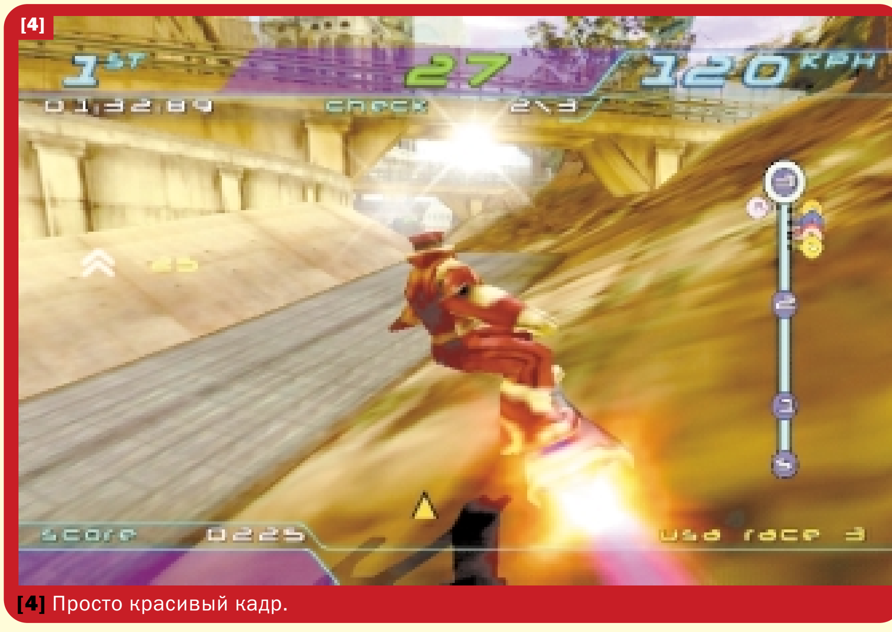
Хотя я, как обычно, немного придираюсь. Когда дело касается реактивных досок, фирмы-разработчики начинают проявлять нетипичную для них изобретательность, пытаясь (зачастую успешно) внести хоть немного разнообразия. В этот раз жертвами пытливого ума команды Criterion стали наземные и воздушные ускорители, силовые линии и стеклянные преграды. Первые увеличивают скорость, позволяя оторваться от противников; а прицепившись к линиям, можно легко облететь какое-нибудь совершенно невообразимое препятствие.

И, наконец, стеклянные преграды. Пользы от оных, что от мух, – никакой, вреда примерно столько же. Зато какое развлечение! Нацеливаемся на стекло, делаем движение Drill (это нельзя описать, это надо видеть) – и препятствие пройдено. Поутру дворники будут нехотя собирать осколки и крыть гонщиков иностранным матом.

Тройное сальто с загибанием пальцев

Самая неоднозначная штука в TrickStyle – трюки. Для человека, только-только отошедшего от Demolition Racer, практически полное их отсутствие в режиме гонки станет откровением. Мир вам, братья, каскадерство отменяется. Вы можете выделывать безумнейшие кульбиты, по 7000 очков за каждый, но повлиять таким образом на результат не получится. Единственное, на что годятся приобретенные навыки, – совершить высокий прыжок, ускориться или... Ага, пробить стекло.

А какие были трюки, какие трюки!.. Как я старался, как проходил одну тренировку за другой, по капле выцеживая у лже-Юрика все новые и новые секреты... Есть вещи, красивые сами по себе, есть и такие, что бесподобно смотрятся в связке. Есть супербонусные выкрутасы, обладание которыми заставляет громко смеяться, увидев надпись: “Наберите 20000 очков за полторы минуты”. Есть много чего. Выходя на гоночную трассу, забудьте обо всем – исполнение трюков ведет к задержкам и неизбежному проигрышу. Как зря, черт побери. Как некстати.



[4] Просто красивый кадр.

Ко всему прочему игра прямо-таки приучает вас к однообразию. Зачем стараться, выделывая в воздухе различные пируэты, стыкуя их между собой и высчитывая момент приземления, если четверным нажатием кнопки Ollie боец откалывает то же самое тройное сальто и зашибает кучу очков. При этом по-настоящему сложные приемы ценятся так дешево, что про красивые и эффектные связки можно забыть раз и навсегда. Никому, кроме вас, они не интересны.

Максимальное удовольствие от каскадерского беспредела получаешь в режиме практики – когда никто не дергает, никуда не надо спешить и нет никаких противников. Фристайл, как же я его люблю.

На этот раз — хорошо

К чему нет никаких претензий – так это к графике. Глядя на TrickStyle, трудно отделаться от мысли, что перед тобой не какой-нибудь Forsaken или даже Incoming. Нет, правда. Цветное освещение, взрывы, прозрачные плоскости – этого добра здесь навалом. Сложные объемные трассы освещаются такими психоделически-сюрреалистическими цветами, что надолго приковывают к себе взгляд. Киберпанк может быть красивым, не верьте зюгановской пропаганде!

Подводя итог, хочется сказать многое. Выразить сожаление по поводу идиотской системы очков. Вздохнуть, узнав количество управляющих клавиш. Пожурить за некоторую однообразность трасс и их несбалансированность (USA и UK проходятся на одном дыхании, тогда как Japan сильно действует на нервы своими прямыми углами и торчащими из стен колоннами). Наконец, удивиться, что все бойцы исполняют одни и те же трюки, причем с одинаковой грацией.

Но стоит ли ставить точку на такой ноте? Ни в коем случае. TrickStyle затягивает и потрясающе выглядит. Вы можете поразить окружающих парой-тройкой супердвижений (есть такие) или самому получить истинное удовольствие от “свободной программы”.

И кто, в конце концов, постоит за честь России?

EXE



НОРМА



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Почему Россия не станет сырьевым придатком заокеанских redneck'ов

Вы не будете играть в нее ни секунды. Вы скажете: "Господи, какой отстой!" Вы скажете: "Что за фантастическая дешевка!" Или: "Скорее уберите от меня эту лажу!" И будете правы на все сто, потому что это действительно лажа, отстой и, скорее всего, дешевка. Тщательно спроектированная дешевка, профессионально сработанный отстой, гениальная лажа. Она заработает издателям очень много денег. Эта игра не для вас, потому что вы — Игрок, представитель вымирающего поколения. Подвиньтесь, место за компьютером занимают домохозяйки, водители грузовиков и охотники на оленей.





осколько наша статистика, естественно, засекречена, поговорим (в основном) о Них. 40% американских семей имеют дома мультимедийный компьютер, на котором вполне можно играть в игры. По оценкам экспертов, в 2003 году такой компьютер появится в 90% домов. Компьютер станет бытовым прибором, доступным буквально ВСЕМ. Разумеется, "все" будут на нем играть. Только вот во что? Какую игру вы порекомендовали бы своему папе? Боюсь, даже StaCraft окажется ему не по зубам. Потом, станет ли папа платить 50 баксов за коробку с яркой надписью, если их можно потратить на новый смеситель в ванную?

Фабрика отстоя

На западном игровом базаре не утихает бум. Издатели вдруг обнаружили новый рынок: бескрайний, не потревоженный, дремучий... фантастически перспективный. Это рынок "казуалов" (далее без кавычек), обывателей, обычных людей, которые научились пользоваться компьютером и хотят играть в игры. Они никогда не делали этого раньше, они никогда не держали в руках Game.EXE, они не интересуются новинками, не следят за технологиями — они живут своей жизнью и иногда хотят немного развлечься.

Такие люди покупают компьютерные игры в супермаркетах, у кассы — вместе с зубной пастой, макаронами, детективчиком в мягкой обложке и диролом без сахара. Знаете, кто продает сейчас больше всех игр? Забудьте про гигантов CompUSA или Electronic Boutique — это жалкие лузеры. Среди издателей игр почитается за счастье получить полочку-другую в сети "семейных" супермаркетов "Волмарт". Магазины "Волмарт", огромные "города товаров" на окраинах, собирают миллионы redneck'ов в бейсболках, закупающих провизию на следующую неделю. Объемы продаж в сети "Волмарт" оказались настолько велики, что между крупными издательствами возникла бешеная конкуренция за право продавать свои игры в "универсаме". Выбив себе место в "Волмарте", вы можете быть спокойны — безбедная старость обеспечена.

Однако казуалы покупают далеко не все, они не разборчивы, но капризны. Не каждая игрушка удостаивается права быть показанной на глаза "реднеку". А что им нравится — пока не знает никто. Бешенный успех Deer Hunter, игры копеечной и никчемной, заставил всех аналитиков полностью пересмотреть свои взгляды

на потребителей игровой индустрии. Ребята до сих пор ломают голову, пытаясь "вычислить" потребности нового рынка.

Ясно, что игра должна быть очень дешевой – не дороже $20 (есть игры и за $3!). Игра должна быть "семейной", то есть никакой крови (человеческой), никакой жестокости, никаких "мазафаков". Драйв, атмосфера – это вторично. Игра не должна требовать от "реднека" хорошей реакции (StarCraft – это слишком быстро) или заставлять много думать – люди платят деньги за то, чтобы отдохнуть, и не привыкли чувствовать себя дураками. И что самое сказочное – игра может быть совершенно любого качества, казуалы не разбираются в игрушках и готовы съесть все, что им предложат. Вы можете продать им, скажем... первый WarCraft еще раз – они никогда не слышали о такой игре. Или слепить на коленке пяток совершенно "никаких" игр по лицензии Star Wars и... продать их с огромной прибылью. Да, казуалы просто тащатся от игр по фильмам. После выхода "Титаника" издатели откопали все игры, где хоть что-то держалось на воде, слегка переделали их и заработали кучу денег.

Игры для казуалов – это менее всего искусство. Это поток откровенно второсортных и даже третьесортных игр, по определению лишенных всяческих претензий. Впрочем, не факт, что все игры для рынка казуалов – откровенное гэ. Встречаются очень даже неплохие игрушки, есть очень хорошие игры прошлых лет, которые "тогда" по какой-то причине не пошли, а сейчас оказались кстати.

Факт в том, что игровая индустрия уже не будет такой, как пару лет назад. Старым временам наступает конец, и вы должны это чувствовать. Приходят новые люди, они играют в другие игры по своим правилам. Речь идет об огромных деньгах... Все крупные издательства уже открыли отделения, которые занимаются производством value, или budget-игр, – именно так они зовутся на официальном языке. Причем некоторые конторы, не желая ронять себя в глазах "хардкорных геймеров", всячески скрывают подобную деятельность. "Чуваки, мы с вами! Мы, типа, бай геймерз, фор геймерз". А сами нет-нет, но как минимум по одному клону Deer Hunter сделали.

Кстати, единственная российская игра, "удостоенная чести" продаваться в супермаркетах, это "Дальнобойщики". Продавая игру на Запад, издатель предложил Hard Truck'ов всем, кому только можно, – и везде получил отказ. И вдруг покупатель нашелся: ValueSoft (как вам название?), дочерняя фирма GT Interactive. Сейчас Hard Truck очень неплохо идет в "Волмарт": американские "реднеки" испытывают непреодолимую тягу к вождению КАМАЗов.

Но наши ученые считают...

А что у нас? Кажется, Россия могла бы стать идеальным поставщиком "игр для казуалов" – такого количества крепко, по-настоящему отстойных игр, не издается больше нигде в мире. Вот так думают некоторые – и ошибаются. Хорошо это или плохо, но в ближайшие лет 10-20 российским играм не суждено занимать досуг американских фермеров. Почему? Во-первых, отстой делают все, мы его просто не видим.

Во-вторых, как я уже говорил, казуалы отстой фильтруют. Причем как именно – не совсем изучено. Тамошний успех "Дальнобойщиков" – скорее случайность, чем закономерность. Доморощенные издатели и рады бы сплавить игрушки в "Волмарт", но... вот проблема... не берут! Говорят, слишком сложно, слишком умно, слишком быстро. На опытных, профессиональных, игроков рассчитаны наши игры. Это уже в-третьих.

Российский игровой рынок всегда был в основном "геймерским" – мы выросли на ворованных играх, мы покупали их сначала на кассетах и дискетах, потом на "золоте", теперь на "алюминии". Наши казуалы работают на трех работах и ругают правительство, им пока не до игр. Мы – самая играющая нация в мире, но нас мало. Мы переиграли во все игры на свете и вполне в состоянии сделать для себя отличную игрушку, но... не имеем никакого представления о том, во что хочет играть Джон из Алабамы. Мы просто живем на другой планете.

И самое главное – это наши амбиции. Они, как водится, безмерны. Возьмите любого российского разработчика и спросите его, чем он занят. Он делает шедевр. Новое слово в жанрах. Нескольких. Он хочет перевернуть что? Мир, не меньше. Причем от уровня игры амбиции совершенно не зависят. Это может быть действительно нечто совершенно безбашенное и яркое, с кучей новых технологий внутри или... откровенная серятина, тягомотнейший клон игры пятилетней давности, сделанный на пятилетней же давности "движке", с "революционной системой выделения юнитов рамкой". Амбиции одинаковы. Мы не хотим делать игры для казуалов, мы делаем только ААА-тайтлы. Если нашему разработчику сказать: "Да ты попсу гонишь, парень. На масс-маркет работаешь!", он жутко обидится. Это у нас оскорбление.

А успеха на Западе не будет ни у той игры, ни у другой. Первая слишком сложна и непонятна для "их" геймеров. На вторую никто просто не обратит внимания.

Кто виноват?

Кажется, у нас есть все для создания национального шедевра, который действительно способен опрокинуть что-то, кроме чашки с кофе на столе у западного издателя. Никто не ставит под сомнение квалификацию наших программеров – у нас прекрасная школа, и ребята успешно работают во всем мире. С художниками тоже проблем нет: 3DS и Adobe Photoshop со всеми "плагинами" стоят у нас десять баксов. И вообще, каждый – игрок с многовековым опытом, чемпион по "Паратруперу" на "Микроше". И деньги, что удивительно, тоже есть! Есть структуры, которые готовы вкладывать средства в это дело.

А вот дальше начинаются проблемы. Художники и программеры собираются вместе и начинают делать игру. Они, разумеется, знают, какую и как. Гениальную и просто. Потом генеральный директор мелкооптового рынка дает им немного денег и с умилением смотрит, как ребята работают по 20 часов в день. А через год, когда на месте рынка построят автостоянку, игру приходится срочно выпускать. И вдруг оказывается, что получился... правильно, отстой. Причем разработчики этого не замечают напрочь. То есть вообще. Потому что они все "там". А "здесь" никого нет.

А проблема в том, что нет у нас культуры создания компьютерных игр. Это индустрия, производство, в котором есть свои правила, меры безопасности и трудовая дисциплина. У "них" все это начиналось двадцать лет назад, а у нас все это – "щелк" – как рубильник включили, и мы тоже делаем игры. Есть деньги, есть индустрия, а профессионалов нет. Нет гейм-дизайнеров, нет продюсеров. Все, кто сейчас таковыми называются, это, в общем, неофиты, только-только набирающие опыт. И очень часто их роль в создании игры недооценивается.

На Западе гейм-дизайнер, то есть человек, который игру придумал, знает, какой она должна быть и ведет процесс ее создания, – это человек номер один в команде. Никого может не быть, а гейм-дизайнер должен. У нас же – все дизайнеры, все все знают. Мы же плавали. Это может быть главный программист, или тот, кто дал денег. Дизайнер может вообще смениться пару раз, как было в "Князе".

Продюсер – это человек, который должен смотреть на игру со стороны, смотреть на нее глазами покупателя. Кто продюсировал такую замечательную игру, как "Сварог"? В которой юниты исчезают и появляются по собственному желанию, причем иногда – вместе с домами? И это в полной, "коробочной", версии! Разработчики передали издателям набор демо-миссий в стадии "альфа" и сказали, что это игра. Отпечатав тираж, компания "Явь", особенно не заморачиваясь созданием "патчей", подготовила еще один, "новый тираж с устраненными глюками". Это по-нашему, широко.

А игра между тем вовсе не лишена... Есть интересные идеи, ребятам бы программиста поменять, да что-то с графикой решить, и получится... хороший клон с "массой новых, оригинальных элементов".

Sony + быдло = No future

Итак, мы поняли, что Россия не станет сырьевым придатком заокеанских "реднеков", и это есть хорошо. А кем же мы станем? Только не космонавтами. По заключению экспертов, ближайшие три года принадлежат Sony PlayStation и вообще приставочным играм. Рынок "хардкорных геймеров", который и так чувствует себе неважно в последние годы, начнет загибаться. Издательства переориентируются на массовый рынок: нас ждет неубывающий поток "лицензионных" продуктов по голливудским блокбастерам, симуляторы охотников, вторые части успешных клонов, сборники головоломок и ремейки настольных морских боев от Hasbro.

Учитывая, что в редакции .EXE собрались весьма хардкорные персонажи, и вы, читающий эти строки человек, – скорее всего, тоже порядком хардкорный геймер, колонка может рассматриваться в качестве смертного приговора нам всем. Мы будем писать о симуляторах Барби, вы – рубиться с младшим братом в Tekken. Все будет хорошо, если нас опять не спасет Россия. Есть подозрение, что именно наши разработчики в будущем станут поставщиками больших, серьезных и талантливых игр – каждый издатель обязательно будет выпускать такие – ибо рынок настоящих игроков мал, но все же существует. Мы знаем что, мы знаем как, мы дешево стоим, а уж амбиций хватает с запасом. Осталось только чуточку потренироваться. И мы спасем игроков планеты.



Запрятавшись где-то в глубинах района станции метро "Аэропорт", серьезно дистанцировавшись от закованного в гранит Эрнста Тельмана, бомжей и студентов самого автодорожного института в городе, в недосягаемой дали от ларька, внутри которого "Чего изволите, сударь", квас, блин с паштетом и соленый огурец, есть четырехэтажный дом обычной наружности. Случайный прохожий может принять его за плодоовощную базу номер 14, но на самом деле — это секретная штаб-квартира компании Nival, в которой полным ходом идут работы над третьей частью знаменитых "Аллодов".

РЕЦЕПТ УСПЕХА

• Олег Хажинский •

"АЛЛОДЫ-3: ВОЗРОЖДЕНИЕ"
(РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

Разработчик	Nival Interactive
Издатель	"1С: Мультимедиа"
Официальная дата релиза	1-й квартал 2000 г.
Официальная Интернет-страница	www.nival.com/Allods3/



Без особых затруднений миновав первые три этажа здания, команда .EXE в количестве одного человека занесла руку над кнопкой электрического звонка. Босс уровня, Сергей Орловский, был отключен (или временно недоступен), и первый удар принял на себя Дмитрий Захаров, руководитель проекта.

Отвлекая внимание атакующей группы разговорами о Driver и Hidden & Dangerous, Дмитрий ненавязчиво предложил посетить "ниваловскую кухню". Неужели неинтересно побывать там, где все начинается? Мы согласились.

Кухня

Кухня "Нивала" оказалась просторным, слегка вытянутым в длину помещением, стены которого были щедро украшены древесно-стружечными плитами модного на закате эпохи застоя оттенка "коммунистик-тан". Несколько сдвинутых вместе столов ломились от яств. Композицию открывали два электрических чайника, которые при всем желании не могли скрыть пакет цельного молока жирности 3,5%, порядком опустошенную банку Nescafe Gold, четыре пачки сока J7, как вскоре оказалось, абсолютно пустые, кетчуп "Хейнс" и чай в пакетиках Shere. Кроме того, на кухне были обнаружены: веник и совок, просторный холодильник, способный сохранить свежесть целого орка средней величины, электрическая плита, красное мусорное ведро, мусор и два отключенных вентилятора, тоскующих по летней жаре.

Во время разговора на кухню заходили люди. Они говорили о "космическом унитазе" и Hungry Duck, хватались руками за пустые пачки сока, с сомнением смотрели на кетчуп и в итоге наливали себе кофе. По всему было видно, что "Аллоды-3" находятся на финишной прямой. Впрочем, к де...

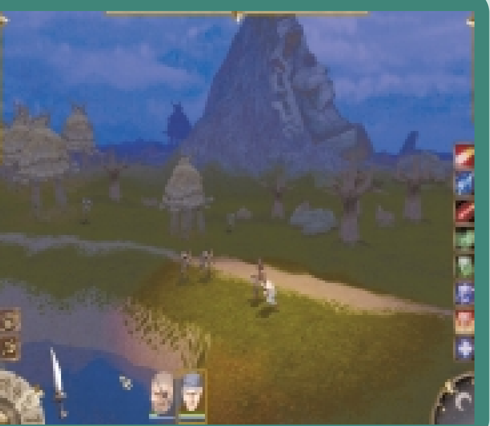
Без революций

Что произошло с игрой за минувшие полгода? Не волнуйтесь, ничего страшного – это все еще "стратегия", элементы RPG расположены там, где им и полагается, а названные ранее маяки: Dark Omen, Commandos и X-COM все так же указывают разработчикам верный путь. Никаких радикальных изменений с третьими "Аллодами" не приключилось – летом в Nival искали "новую палитру", перерисовывали текстуры, переделывали графику. Сейчас игра находится в несколько разобранном состоянии – все главные модули готовы, но еще не собраны в единое целое. Разработчики "ищут" геймплей, заканчивают дизайн уровней, бьются над интерфейсом управления – короче, занимаются очень и очень важными вещами. Таким образом, сделать честный "первый взгляд" не получается – сыроваты еще "Аллоды".

Однако приехали мы не зря, это точно: в разговоре с товарищами из Nival удалось выпытать много новой и интересной информации. То, что полгода назад было не определено или не для печати, теперь открыто для широкой аудитории. Так что наслаждайтесь новой палитрой картинок, а я постараюсь рассказать о том, что осталось за кадром.



[1] Надеюсь, в запасе у парня еще осталась пара магических трюков, иначе скоро он покинет этот мир.



Поехали





[2] Обратите внимание на соотношение размеров. Стоит ли пробовать на себе удар этой дубинки? [3] Рельеф некоторых зон весьма разнообразен. А главное — как все смотрится!

Начинать рассказ об "Аллодах", разумеется, надо с заставочного ролика. Хвалить "ниваловские" видео стало уже штампом, но здесь ребята превзошли самих себя. Несмотря на то что в клипе местами встречаются "заплатки" – некоторые сцены еще не просчитаны и заменены рисованными от руки картинками, сказ о суматошном летающем мотыльке (слонике? херувиме? образ может меняться в зависимости от концентрации в крови зрителя сложных химических соединений) и пытающихся всяческим образом уничтожить его обитателях аллода забыть очень трудно. Так вот, игра начинается там, где заканчивается заставка. Узнаваемый 3D-ландшафт, слоник куда-то улетел, и мы стоим посреди развалин, почти голые, почти без оружия и безо всякого представления о том, что делать дальше.

Думаю, самое время осмотреться. Как и обещалось, окружающие главный экран панели интерфейса точно так же трехмерны, как и сам мир "Аллодов-3". При желании, окошки можно свернуть, освободив место для подвига. Справа – непременный набор заклинаний-рун. Слева-сверху – фигурка активного героя, над головой – экран с текстовыми сообщениями, внизу – некий орган управления для переключения режимов "ползти-идти-бежать", компас-часы, художественные фотографии участников экспедиции и место для их нехитрого скарба. Почему нехитрого? Авторы несколько поменяли концепцию игры, сделав еще один шаг от RPG к стратегии. Считается, что любой уважающий себе приключенец, не говоря уж о группе таковых, путешествует исключительно с тележкой или, на крайний случай, рюкзаком. Да, в других RPG герой либо тащит на себе одиннадцать мечей и девять топоров, а также центнер лечебных трав и магическую наковальню для продажи, либо пребывает в глубочайших раздумьях, выбирая, что же взять с убитого людоеда – дубину или шкуру.

В "Аллодах-3" будет обоз неограниченного объема, в котором можно складировать содержимое карманов (между миссиями), поэтому никакого смысла брать с собой на дело весь товар крупного антикварного магазина у нас нет. Чтобы окончательно убедить нас в правильности такого подхода, разработчики ограничили "инвентори" персонажей четырьмя "ложементами" для оружия и таким же числом этого же слова для "объектов быстрого доступа", в просторечии именующихся quick items. Лечебные, знаете ли, отвары и так далее.

Скажу больше, авторы думают лишить нас возможности самоучно подбирать неловко оброненные монстрами мешки с золотом, оружие и магические артефакты. Все вещи, нам полагающиеся, будут подгребаться автоматически и без нашего участия перекочевывать в обоз. А уж потом, между миссиями, предстоит "большая сортировка" – что оставить себе, что продать, что отправить на "переплавку", а что просто выбросить.

Чувствуете обиду, слезы наворачиваются на глаза? Право же, это лишнее. Представьте, в команде может быть до 7 действующих лиц, у каждого по 8 различных вещиц, не считая элементов одежды. И если (вдруг) вы забыли нацепить чрезвычайно важный в хозяйстве кристаллический меч, просто вернитесь "на базу" и переоденьтесь, – миссию можно прервать в любой момент, покинув зону.

And no religion too

Классов не будет, это точно. Система характеристик персонажей проста и прозрачна – основных параметров всего три: сила, ловкость, интеллект. Остальные восемь – производные, среди них "хиты", скорость, выносливость и так далее. "Магическую энергию" здесь заменяет "выносливость", таким образом, и воин, размахивающий мечом, и маг, творящий заклинания, черпают энергию из одного источника. Причем у воинов, возможно, будет некий "суперудар", разрушительный по мощи прием, отнимающий почти все силы.

Помимо стандартных характеристик у каждого человечка есть набор "умений" – боевые (владение холодным оружием, луком, бэкстаб), магические и прочие, вроде "внимания", "воровства", "скрытности"...

Разумеется, умения "прокачиваются" с практикой, будет возможность провести время в фитнесцентрах и учебных классах, но что важно – очки опыта будут выдаваться только за выполнение вполне конкретных задач, и никак иначе. Таким образом, практика тотального уничтожения всех зайчиков и черепах в зоне ради трех дополнительных очков опыта в третьих "Аллодах" будет неактуальной.

Заметьте, что набор характеристик и параметров у всех персонажей один и тот же, и магом, вором или воином человек становится исключительно по собственному желанию в процессе игры. А вот неповторимую индивидуальность героям придают знакомые по Fallout "перки". Перки, коих в игре будет более 100, выбираются при генерации персонажа, но, кроме того, могут быть благоприобретены во время миссий. Среди уникальных особенностей – недетское здоровье, повышенная мудрость, мастерство в какой-либо области человеческой жизнедеятельности... Игроку самому придется решать, как тратить драгоценный опыт – на развитие умений или уникальных особенностей. Выбор совсем не так прост, как может показаться.

И одеться

Итак, когда герой наконец обрел форму, самое время его одеть. Стоит ли говорить, что любая наброшенная вещица тут же перекочевывает на 3D-модель персонажа? Причем меняется не просто текстура на мускулистых полигональных плечах, меняется

форма объекта. Ребята демонстрировали, во что превращают игроков некоторые массивные одеяния, например кристаллические доспехи. Неоспоримый плюс 3D состоит в том, что разработчики могут показать вещи такими, какие они есть на самом деле: относительные размеры, форма, физика – со всем этим теперь значительно проще играть.

Покончив с одеждой, мы выбираем оружие, всяческие магические колбочки-свитки и магические же руны-заклинания. Теперь, кажется, все.

Играем

Группа из трех человек не спеша бредет по тропинке. Закат окрашивает кроны деревьев в какие-то безумные цвета, дождь то прекращается, то начинает идти вновь, а я отчаянно борюсь с мышью, пытаясь выбрать самый удачный ракурс. Это бесполезно, они все очень удачные. Впереди лагерь, огромный костер освещает лица стоящих вокруг него людей. Обращаю внимание на тень от лука – она колеблется вместе с пламенем. Сколько кадров? Около десяти, но это Celeron 300 и G200 – неплохо для еще не оптимизированного кода, верно?

Нас не видят. Acid Cloud, еще раз, лук больше не отбрасывает тень, он в руках, летят стрелы, воин с коротким мечом бежит к костру, толстая женщина медленно оборачивается, двигает руками в каком-то сложном танце – сейчас будет еще одно заклинание. И тут мы нажимаем на "пробел"... и все замирает. Заветный режим паузы, столь удачно открытый сто лет назад в Dark Land, к месту использованный в Baldur's Gate, весьма кстати и в "Аллодах". Камера продолжает крутиться, и у нас есть прекрасная возможность осмотреть поле боя: стрелы повисли в воздухе, фигуры людей застыли в самых необычных позах, пространство начинено еще не взорвавшейся магической энергией – самое время раздать людям приказы, продумать дальнейшую тактику и... может быть, загрузить save, если дело совсем плохо? Да, "Аллоды" и не пытаются хранить верность "реальному времени". Никто не спорит, адреналин – это хорошо, но подумать иногда тоже бывает очень интересно. И думать, похоже, придется много – всячески не поощряя склонность игроков к проявлению "грубой силы", дизайнеры уровней намерены сделать из каждой зоны набор головоломок.

Например, стоит задача убить белого волка, вожака стаи. Находишь белого, прибегает вся стая и съедает все, что движется. Что делать? Отвлечь волков – к примеру, спугнув мирных кабанчиков, пасущихся неподалеку. Глупые хищники бросятся в преследование, а мы спокойно выполним нашу задачу. Впрочем, далеко не все игроки, как оказалось, любят думать. Многие обожают просто действовать, кто-то предпочитает выигрывать, кто-то хватать рамкой все подряд и кидать в атаку... Игра, разумеется, должна учитывать и такой подход – именно поэтому один и тот же квест можно пройти разными способами. Хитро сейчас или в лоб, но чуточку позже...



[4] Игра начинается там, где завершается заставка. Сомнительные развалины, на дворе ночь, за спиной шумит океан. Дно! Как роскошно оно смотрится сквозь толщу воды.

Конструктор всего

В предыдущей публикации об "Аллодах" (#5'99) мы только-только начали говорить о конструкторе предметов и магии. Тогда система имела статус "топ-секрет" и существовала лишь в головах некоторых просветленных индивидуумов, таких, как Дмитрий Девишев. Сегодня система обрела реальные очертания, и о ней можно говорить.

Всем понравилось разнообразие одежды и вооружение в первых "Аллодах". Базовые характеристики, материал, магические модификаторы... и пожалуйста, получите сотни тысяч совершенно не похожих друг на друга объектов. Точно такой же подход сохранится и в новой игре, но... но теперь мы перестанем быть пассивными потребителями, превратившись в кузнецов своего счастья. В кузнецов в буквальном смысле, ибо, вернувшись из далекого похода, игроки смогут занять место в кузнице и сотворить себе что-нибудь... особенное.

Все, что для этого нужно, – материал и чертеж. Материалов много: кожа, камень, кость, металл, метеорит – только достань нужное количество. Одежду и оружие, захваченные в миссиях, можно продать, а можно и "переработать" на "вторсырье". Совсем не лишним будет "запечатать" в предмет какую-нибудь руну – таким образом появляются халатики с защитой от огненных стрел и луки с дальнобойностью снайперских винтовок. Правда, нужно еще представлять, что именно вы ходите сделать – тут не обойтись без чертежа или предмета для копирования, а эти вещи можно достать только в результате выполнения хитрых заданий... Понимаете, куда дело идет?

С магией все обстоит примерно так же. В "Аллодах" заклинание – это предмет, сплав магических рун, который можно потрогать руками и взять с собой в приключение. Руны находятся, отнимаются, покупаются – их мало, они дороги, они на вес золота. Руны можно комбинировать: берется руна-прототип, например огненный шар или лечение, а затем добавляется несколько рун-модификаторов. Здесь может быть все – базовое заклинание может приобрести "пространственный" эффект, или разлетаться во все четыре стороны, или преследовать цель, или лететь быстрее ветра, или потерять эффект для людей, став смертельно опасным для орков... короче, вариантов море. А учитывая возможность комбинации – целый океан.

Что осталось?

Много чего, но позвольте мне приберечь знание для следующих публикаций. Игра, как я уже говорил, еще далека от завершения. "Аллоды-3: Возрождение" должны появиться на свет в "первом квартале 2000 года", и поменяться еще может очень многое, даже название. Пока не ясно, как зрение, обоняние и слух обитателей нового мира повлияют на геймплей – сделают ли разработчики "зоны видимости", как в Commandos, или же ограничатся "индикатором опасности", как в Shadow Company и Thief. А самое главное – нет пока возможности поиграть в игру, оценить, как все это выглядит в собранном виде. Уверен, через месяц-другой мы это сделаем.

Изумительная графика, опыт предыдущих игр и масса оригинальных новых идей: ингредиенты, из которых делаются "Аллоды-3", как на подбор – отменного качества. Осталось приготовить их подобающим образом. Надеюсь, у шеф-повара Nival и его команды хватит сил, опыта и вдохновения создать настоящее произведение искусства. Не торопитесь. Мы подождем.

EXE



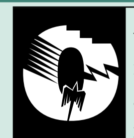
В этот раз wargame пытался замаскироваться под Первую Трехмерную — попрятал хексы, стал требовать акселератор и даже похвастался корявенькими полигональными юнитами. Нас, однако, не проведешь. Штирлиц забыл отстегнуть парашют и снять буденовку.

• Андрей Ом •

ТОЛСТАЯ ЖЕЛТАЯ ЛИНИЯ

COMBAT MISSION

Разработчики	**Big Time Software**
Издатели	**Battlefront.com**
Официальная дата релиза	**2000 г.**
Объем демо-версии	**15 Мбайт**
Официальная Интернет-страница	**www.battlefront.com/products/worldwar/cm/index.html**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233+, 32 Мбайта RAM, SVGA.**
Дополнительная информация	**Крайне желателен 3D-акселератор, не помешает звуковая карта с поддержкой трехмерного звука.**



чень интересным статусом обладает эта штуковина: вроде бы бета-демо, но авторы с первого же кадра (я серьезно!) говорят совершенно безумные вещи. Дескать, мы создали ЭТО специально для вашего удовольствия. Мы, мол, знаем, что багов здесь – вагон, маленькая тележка и еще одно ведро, но вы нам НЕ СООБЩАЙТЕ об этих багах, не надо. У нас трудятся специальные высокооплачиваемые бета-тестеры, вот пусть они и работают. А вы получайте свой энджой!

Это будет трудно

Потому что наглые жирные глюки, о которых авторы настоятельно просили помолчать в тряпочку, нисколько не боятся игрока и, подобно зеленым чертям, скачут по плечам, корчат противные рожи и никуда не хотят пропадать. Line of sight юнитов выделывает невообразимые фокусы в трехмерном ландшафте, все время норовя встать поперек экрана. Крыши домиков висят примерно в полуметре над головами засевших на чердаках снайперов. Полигоны никак не хотят оставаться на положенных им местах и водят вокруг нас хороводы. Я уж не говорю про всякие мелочи вроде постоянно мигающего меню и плохо склеенных текстур ландшафта – общее впечатление и так получается вполне горестное. Кстати, разрешение менять... тоже нельзя. Анатомированный в прошлом номере Panzer General 3D Assault на фоне этого ужаса выглядит Аленом Делоном двадцатилетней давности. Хорошо то есть выглядит. Хотя скриншоты на сайте Battlefront.com (это у них такое модное название и URL в одном флаконе) демонстрируют вполне приличные картинки: скорее всего, к релизу высокие разрешения все же поспеют.

Впрочем, странное племя хексопоклонников, засыпающее дорогую редакцию письмами с бессвязными проклятьями в адрес А.Ома, G.EXE и всей окаянной жизни, едино в одном: скажите спасибо, что графика вообще есть. Дескать, в wargames играют настоящие мужчины, трус не играет в wargames. К черту графику, давить спецэффекты. Все имеет только функциональное значение. Дай им волю, они играли бы на монохромных осциллографах.

Не в том щасте

В нашей бета-демо две миссии, каждую из коих можно пройти за обе стороны. Исторический период – конец WWII, одна из миссий имеет место совершаться в апреле 45-го. Фашистская гидра огрызается и пытается сдержать в каком-то городке наступление звездно-полосатых джи-ай. Очень неплохо: за каждым углом таятся отряды вермахта, с крыш огрызаются снайперы, а из-за холма по наступающим "Шерманам" зловеще ухает Panzerfaust. Здесь надо заметить вот что: звуки хороши весьма и безоговорочно, без всяких натяжек на обморочный жанр. Расчет зон видимости, как и обещали пресс-релизы, тоже производится корректно (без учета выше-





[1] Как я вам и писал, мамо, танк уже догорает. [2] На календаре — апрель 45-го. Недолго осталось супостатам топтать родимую землицу! Гой еси.

упомянутых глюков, конечно): прямой наводкой по окопавшимся в лесу врагам не попасть, если они находятся вне поля зрения наших подчиненных, их вообще не увидеть. В отличие от культовых Commandos (амигос!), где зоны видимости обозначались этакими приятными зеленоватыми конусами, здесь по эстетическим чувствам больно бьют ужасающего вида разноцветные линии. Толстые, неопрятные и почему-то не размазанные акселератором. Уберите это, пожалуйста.



[3] С размерами национального флага над песочницей явно переборщили. [4] Вокруг летают выстрелы, похожие на лазерные лучи из "Звездных войн"

Неплохо ведет себя AI: артиллерия верно выбирает себе цели, не размениваясь на пехоту и предпочитая давить танки и ДЗОТы; особо ценная техника прячется от огня за деревьями и постройками. Неплохо, неплохо. Хотя бы половину этих талантов, да в любую RTS – был бы суперхит и мегакульт. Или, скажем, наоборот: внутренне содержание Combat Mission, немного подретушировав, обернуть в блестящий фантик от какой-нибудь Ground Control... Впрочем, о печальном не будем.

Новаторская система управления, о которой вещали создатели. Действительно, время хода не ограничено: можно сколь угодно долго вертеть камеру, продираясь через баги и отмахиваясь от глюков, и раздавать подчиненным приказы. Потом праздник заканчивается, нажимаем "End Turn" (на котором почему-то написано "Go!") и ровно одну минуту наблюдаем за обоюдной перестрелкой. Кстати, имеется лимит на количество ходов, хотя его клятвенно обещали убрать. Непорядок.

В динамике бой выглядит неплохо: солдатики падают на землю после прямых попаданий главного танкового калибра, потом снова поднимаются. От взрывов натурально дрожит земля (кстати, действительно неплохой эффект) и разлетаются во все стороны gibs, также известные как ошметки. А вот сами выстрелы, для пущей наглядности, конечно, изображены этакими толстыми желтыми молниями и летают с характерным свистом. Активная перестрелка похожа на бой с дройдеками во дворце принцессы Амидалы. Нет, правда, очень смешно выглядит.

Еще, помнится, пресс-релиз утверждал, что незапланированных подкреплений, которые, плюя на всякую историческую достоверность, гордо выезжают из-за края экрана, здесь не будет. И что вы думаете?! Именно незапланированные, именно выезжают и именно плюют. Очевидно, разработчики предварительно не ознакомились с пресс-релизом.

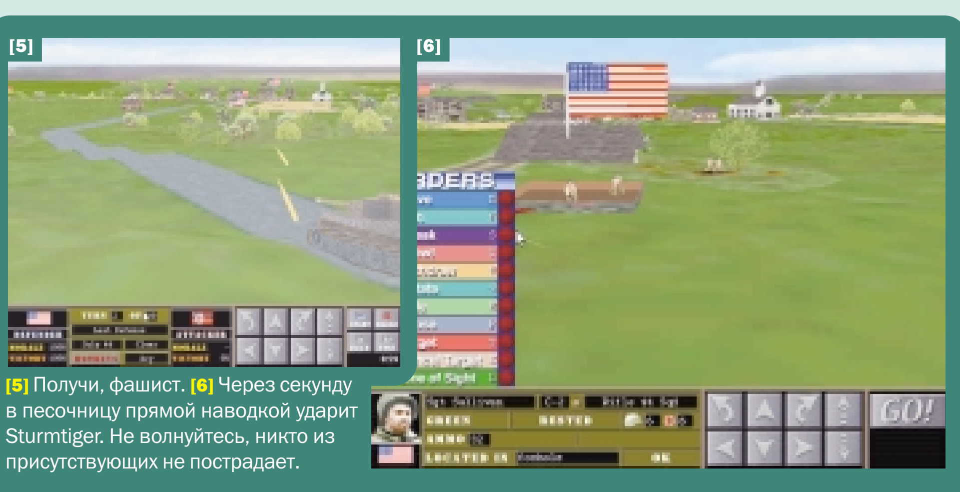
Ну что там еще!

Поверхность крутится мышью – некоторым Первым Трехмерным следует брать у CM пример. Грамотно реализовано переключение перспективы: всего там порядка шести вариантов, из которых реально используются два (2). Первый – вид в три четверти, камера приподнята над суетой ровно настолько, чтобы всеобщая графическая жуть со спрайтовыми деревьями не резала глаза: так удобно наблюдать за перестрелкой. Второй – вид строго сверху с высоты птичьего поме... пардон, полета. По злой иронии судьбы, авторы до последнего момента не хотели вставлять этот вид в игру и сделали это только в угоду ортодоксальным варгеймерам. Дело в том, что, как оказалось, только в такой перспективе можно без особого труда отдавать приказы и вообще принимать тактические решения.

Теперь вы услышите страшное. Слабонервных просят дальше не читать и вообще по возможности покинуть помещение, а всех прочих – пристегнуть ремни, не курить и выключить мобильные телефоны. В Combat Mission интересно играть. Если бы сама игра этому активно не противилась, получился бы отличный продукт даже для массового потребления.

А так – ужасная графика, от которой понастоящему болят глаза, масса ошибок, о которых просят помолчать, и прочие подобные прелести. Я полагаю, господа присяжные, что игру придется в итоге задавить исключительно из жалости. Не больно, но насмерть.

Хотя потенциал, повторю, велик. 



[5] Получи, фашист. [6] Через секунду в песочницу прямой наводкой ударит Sturmtiger. Не волнуйтесь, никто из присутствующих не пострадает.



СОПЛИ В СИРОПЕ

SIM THEME PARK

• Андрей Ом •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

“Шедевр подкрался незаметно” — вот как должен был называться этот текст. По причинам глобально-космического и технического характера — не получилось. К тому же, господа, давайте посмотрим правде в глаза: Bullfrog больше не делает шедевров. Молиньё, уходя, вероятно, открутил какую-то важную гаечку. Теперь у них получаются обыкновенные отличные игры.

Сейчас скажу крамольную вещь... Говорю: по сути своей это тот же RollerCoaster Tycoon (см. УЧУ за апрель и июнь сего года). Похожи даже мелочи: рука-кран, при помощи которой можно таскать за шиворот ленивых механиков, вечное недовольство посетителей СЛИШКОМ НИЗКОЙ платой за вход и постоянные очереди, извините, в ватерклозет. Вместе с тем... RCT печально поглядывает в сторону сегодняшнего веселья со своей свалки истории, а его аддон не попал на эти священные страницы по причине его, аддона, дистрофии и слабоумия. Что за комиссия, создатели?!

3D

Эта погремушка давно не впечатляет и является чем-то вроде мышиного управления. Ну, так мне казалось. Спокойные красоты незабвенного HW только укрепили в подозрениях: да, так надо. Трехмерность – просто инструмент, средство, не цель. В таком блаженном состоянии я пребывал примерно месяц, пока Sim Theme Park (бывший Theme Park World) опять не перевернул с ног на рога все мои представления о прекрасном.

Вы знаете, статичные картинки никакого представления об игре не дают: все это активно шевелится, верещит, прыгает, носится, пускает пар и извергает спецэффекты. Цвета кислотные вплоть до психоделических, детализация разит, что называется, наповал: я, например, долго наблюдал, как автобус привозит посетителей на остановку перед парком, людишки организованно ждут, когда на светофоре загорится зеленый свет, потом перебегают дорогу и занимают очередь в кассу. Вокруг вьются флаги с логотипом STP, у автобуса, остановки и кассы – прозрачные стекла. Детишки, правда, спрайтовые, но это мелочи жизни, все равно главными героями здесь работают аттракционы.

Нет, серьезно, это нечто неописуемое! Кстати, вот что забавно: по умолчанию опция свободного вращения камеры отключена: поверхность можно вертеть только на 90 градусов. Нет, ну психи, а?! Отключайте это сразу, взлетите над суетой!

Теперь о широко разрекламированной опции самоличного катания на аттракционах. Мы смотрим на мир как бы через амбразуру видеокамеры с характерным крестиком посреди экрана, и впечатления более чем странные. В некотором роде, чувствуешь себя спрайтом из RollerCoaster Tycoon, который вот-вот метнет завтрак на чистую пешеходную дорожку. Ука-аааа-ачивает!..

Мы уже рассказывали в УЧУ (за июнь и июль, все лето трудились), что в STP ударно, по-стахановски трудится “движок” от Populous: The Beginning. А мне вот показалось, что больше похоже на Dungeon Keeper: при всей внешней противоположности (черти – сопливые дети, небо – подвал, массовые убийства – аттракционы) игры похожи нарочитой несерьезностью происходящего и даже,





[1] Дети спешат занять очередь в дощатый, грубо сколоченный туалет типа “ватерклозет”.
[2] Достала морская меня болезнь.

например, системой подсказок. Здесь, правда, роль бесплотного замогильного баритона ("You must build a lair for your creatures!..") исполняет этакое мультяшное существо, выскакивающее в правом нижнем углу экрана. Но давайте смотреть глубже.

Давайте

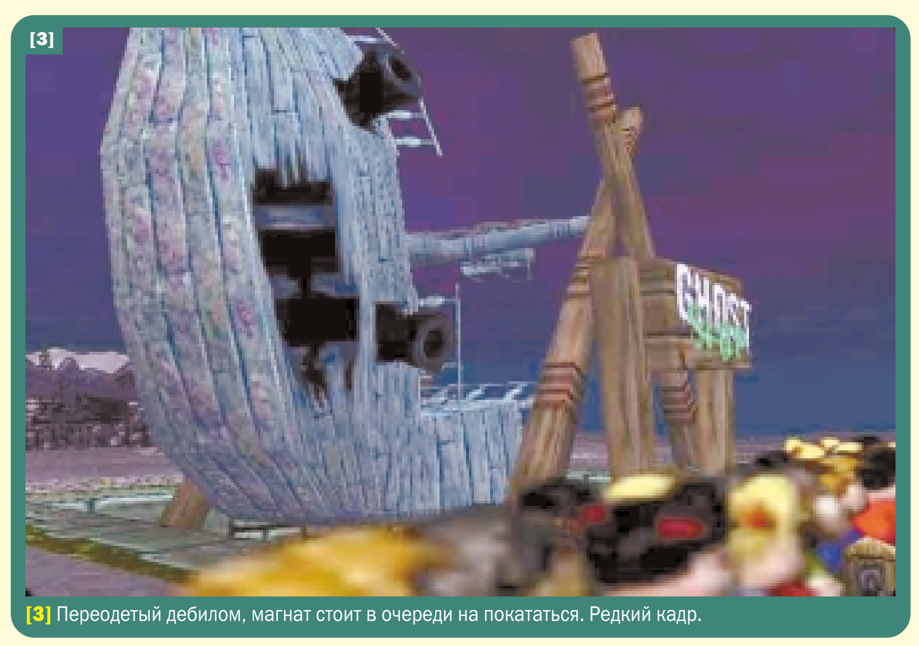
Нет, не успеть мне всего рассказать, не успеть. Поезд "мАсква-Финляндия" уже раскочегаривается на запасном пути, а игру, согласно "Закону Ома", угораздило появиться на свет днем позже деллайна, да еще она все никак не отпустит от себя дольше, чем на десять минут.

Вот что я имею сообщить всем, кто прочел предыдущую, не побоюсь этого слова, главу: владельцев акселераторов первого поколения (Voodoo1, Rage 128) игра ненавязчиво просит покинуть помещение или играть в software mode – удовольствие, скажем прямо, из разряда сомнительных. Точно так же здесь обходятся с несчастными, имеющими на борту меньше 64 Мбайт оперативной памяти: все в сад. Технический прогресс, йа-йа, я понимаю, но, извините, это все-таки симулятор каруселей, а не Nocturne или Unreal Tournament...

А вы послушайте, какая завлекательная здесь система продвижения и поощрения: за успехи в битве за паркостроительство нам выдают золотые билетики. Набрав их три штуки, дозволяется открыть очередной ЦПКиО им. Как полагается игре такого жанра (это все-таки экосим, никто не забыл?), доступно огромное количество всяких настроек – при всем том для управления используется небольшое меню в виде рации и ровно шесть кнопок. Особо умиляет возможность установить уровень качества продаваемой в парке еды.

Сами аттракционы совершенно безумны: Bullfrog имело бы смысл зарегистрировать несколько патентов. Мне пришлось примерно на условный месяц отложить все насущные дела по парку, после того как я возвел Flightmare Tours. Это такой, знаете ли, дирижабль, с которого удобно обозревать окрестности и чувствовать себя чуть ли не демиургом. Доступно четыре вида ландшафта (Lost Kingdom, Halloween, Space Zone и Wonder Land) и, соответственно, четыре комплекта аттракционов, причем Bullfrog даже не скрывает своих дальнейших планов снабжать поклонников новыми качелями и, возможно, новыми локациями. Кто тут последний за роллеркостерами? Меня запишите.

Кстати. Знающие люди говорят, что трехмерный звук в STP производит совершенно неописуемое впечатление. Пора, черт возьми, обзаводиться соответствующими аксессуарами. А то как дикари, чес-слово.



[3] Переодетый дебилом, магнат стоит в очереди на покататься. Редкий кадр.

Что это было, Скалли?

Откуда суперприз свалился на наши головы – не знает никто. Не было ни демо-версии, ни обычных для Bullfrog последнего времени PR-воплей видоплясова. До последнего момента было даже не совсем ясно, как проект будет называться: Theme Park World или Sim Theme Park (похоже, первое название будет закреплено за американским релизом – не пропадать же добру). Игра, как я упоминал выше, насквозь вторична – и все равно это будет культ, даже не сомневайтесь. Это уже, собственно, культ.

Но ведь вы же знаете, как принято на этих страницах поступать с теми нечестивцами, которые смеют основной "фичей" своего проекта делать вульгарные графические навороты, полностью купируя все новые идеи? Правильно – давить. Если же творцы еще смеют завышать системные требования, разговор с ними и вовсе получается коротким. Украл-выпил-в-тюрьму. Плюс еще жанр карусельного магната, в котором, кажется, Hasbro/MicroProse поставили было последнюю точку, плюс вот этот противный детсадовский налет, который на корню убил великую Creatures... Нет, решительно, сделать из всего этого ТАКУЮ конфетку, как STP, может во всем мире только одна контора.

Bullfrog никогда не станет мейнстрим-компанией, об этом можно не беспокоиться – слишком много стиля и шарма. Но и революций от них можно больше не ждать.

Вернее, нет, не так. О полномасштабных широкоэкранных шедеврах, вроде DK1, Magic Carpet или Theme Hospital, теперь, судя по всему, позаботится Питер М. Со своей отвинченной гаечкой. Bullfrog же предстоят вершины чартов, высокотехнологичная эксплуатация старых идей (которые носятся сами знаете где) и банковские счета, хотя это, наверное, и не самое главное.

Кстати, готов спорить, эти англичане не питают страсти к жлобским Ferrari красного цвета. EXE





ЭТЮД С АК-47

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

• Андрей Ом •

Меня мучают довольно странные ассоциации: Иероним Босх, Дэвид Кроненберг, модификации тела, Новый Мировой Порядок и прочий суровый пост-постмодерн. Благосклонно взирающий на все это призрак X-COM удачно дополняет картину. И еще. Здесь очень не хватает походового режима.

Вот вы знаете, например, что непременно следует сделать в ходе первой же миссии? Нужно пристрелить нескольких супостатов и отнять у них АК-47, который игра уважительно и небезосновательно называет "ultimate death machine" и любимым оружием террористов всего мира. После этого дурацкие трещотки M4, имеющиеся по умолчанию, можно оставить на любой приглянувшейся помойке – благо их здесь много. Ах да, туда же можно покидать и пистолеты (за исключением, пожалуй, Desert Eagle) – только занимают место в Inventory, а толку никакого.

Судьба велосипедиста

Hothouse, два раза подряд порождавшие какие-то совсем уж разухабисто-маразматические творения (товарищ имеет в виду Gangsters и Cutthroats. – **Прим. перев.**), наконец слепили конфетку.

Натурально, безбедное существование длится только одну-две первые миссии: наши омоновцы в разноцветных хип-хоперских штанах и модных маечках не иначе как от Tommy Hilfiger вальяжно прогуливаются по окрестной изометрии, изредка одаривая подвернувшихся культистов предупредительными выстрелами из шотганов в голову. Уже здесь хочется, вы не поверите, убрать к черту любимую изометрическую перспективу: по картам живописно расставлены высокохудожественные инсталляции мутантов, слепленные из частей человеческих тел, и за ними не видно ну совершенно ничего. То есть абсолютно.

Как и обещала демо-версия (см. юбилейный УЧУ-полсотни), в помойках можно найти немало полезных вещей вроде дорогостоящего карабина SPAS с шестью коробками патронов. Кто выкинул такое богатство, для меня тайна. Не совсем ясно также, почему оплетенный какими-то щупальцами труп велосипедиста содержит в кармане три упаковки стероидов и портативный огнемет. Хотя, верно, он ехал на допинг-контроль, как вы думаете, Олег Михалыч?..

Очень скоро скромные радости среднестатистического бомжа подходят к концу, и завязывается такая страшенная мясорубка, что отсутствие turn-based-режима начинает здорово огорчать: просто, видите ли, управляемое компьютером монстровье может в течение пары секунд попрятать шотганы и закидать нас гранатами, в то время как нам на проведение такой же операции требуется сначала найти тихий уголок, потом исполнить несколько виртуозных финтов мышью (или отбарабанить чечетку на hotkeys), затем опять сменить гранаты на что-нибудь более приемлемое на ближних дистанциях, и еще в это время смотреть, чтобы дюже интеллигентные соратники не разбежались в самовольную отлучку в гости к какой-нибудь особенно отвратной тварюке. Непорядок. Слишком много оголтелого экшена, амигос. Кроме того, многие миссии удалось бы пройти не чохом и гамузом с шашками наголо, а красиво, просчитав все ходы и варианты, будь здесь хотя бы реальное время с паузой...

Кстати, Бивис, во время боя персонажи от избытка чувств громко кричат слово "Fuck".



[1] Вы кого уродом назвали?!. **[2]** Попытки сменить оружие в разгар боя обычно ничем хорошим не заканчиваются.

Justice for all bastards

Адские муки, испытываемые Hothouse: как сделать игру “шоб как X-COM”, не опускаясь до банального клонирования, которое давить? Возьмем ведро натурализма, решили они, и, решив, изваяли жутчайших (я серьезно) монстров, которые вполне могут померяться отвратностью с шедевральными чертями из Hellraiser Клайва Баркера (хотя Пинхэд все равно неповторим, Андрей. – **Прим. перев.**). Теперь нагоним атмосферы классической conspiracy (теория заговора. – **Прим. перев.**) с неким культом, ницшеанскими теориями сверхчеловека, Новым Миром и противоестественными генетическими экспериментами (сюжет раскрывается при помощи incoming files, которые настоятельно рекомендуется читать – без них игра заметно теряет в атмосфере). Смотрим рецепт дальше: так, прокачка персонажей, повышение их в звании, 150 видов оружия и случайные карты добавляем по вкусу, варить до кипения.


[4] Россия, вперед. АК-47 и ракеты малой и средней дальности.

Чтобы потребителей не терзало аристократическое заболевание deja vu, следует добавить несколько мелких деталей: скажем, чтобы забрать заказанные в штаб-квартире кевларовые подгузники и несколько рожков для АК-47, приходится выбираться в кишащий чудищами город и ждать прибытия бандероли. Рутинный поход за промтоварами легко может обернуться потерей всей команды прокачанных спецназовцев! В народе этот эффект, Бивис, называется “Ни фига себе, сходили за хлебушком”. Потом, почему-то отменены исследования, а это ведь половина всего удовольствия!

Еще. Если в первые полчаса вам кажется, что вы играете в чистопородный action, притом третьей свежести, отбросьте эти мысли! Достаточно покопаться в настройках персонажей, и все станет на свои места: устроить засаду на каком-нибудь складе, усадив за ящиками пару прокачанных подчиненных с гранатометами в режиме stay ground + fire at will, использовать еще одного безоружного новичка в качестве приманки и дополнить картину четвертым товарищем со скиллом extreme toughness и крупнокалиберным пулеметом наперевес – это высший пилотаж. Правда, сохраняться посреди миссий нельзя. Зато настоятельно рекомендуется пользоваться специальными камерами, закрепленными за каждым персонажем, – открываются они вооон там, наверху, где написаны партийные клички участников веселья.

Безмерно порадовал псевдосоветский антураж изометрической Сибири: полузатопленная подводная лодка, украшенная красными звездами, баллистические ракеты с гордой надписью “СССР”. Соцарт по-австралийски – как же это мило!

Теперь серьезно

Игра обращается с нами предельно сурово: при использовании огнемета в окружении фронтовых товарищей легко избавить последних от мирской суеты навсегда. Взорвавшаяся рядом с компанией машина тоже может положить конец карнавалу – все это справедливо и в отношении противников. Монстры тоже не прочь по собственной глупости всадить товарищу ракету в спину – последний при этом взрывается кровавыми брызгами, кусками мяса и прочими субпродуктами.


[3] Как говорят в народе, и тут пошла такая выдача!..

Ладно, все это отлично. Драйв, который так почитается нами, переливается через край, адреналин, извините за пикантную подробность, хлещет из ушей. Никакой это не X-COM, конечно, – в последнее время я так часто пишу это скорбное заключение, что пора уже завести в “Ворде” соответствующий шаблон.

Но – весело, быстро, сложно и с КРОВИЩЕЙ. Finita.





ЖИТЬ ВЕЧНО

PHARAOH

• Андрей Ом •

В процессе моих градостроительных упражнений как-то всплыла на экране надпись: “People likes you”. Ну, думаю, хорошо. Проходит какое-то время — новая надпись: “People love you”. Нет, это уж как-то слишком, честное слово... Я, право, неуютно себя чувствую в роли обожаемого всеми генсека... Следующая надпись поставила все на свои места: “People idolize you as a god”. Дальше такого утверждения народная любовь зайти оказалась неспособна.

Нет, решительно, мне нужно устроиться куда-нибудь нострадамусом, хотя бы на подставки: вспомним “первый взгляд” в УЧУ за октябрь. Там было пророчество: дескать, в Pharaoh мы наверняка увидим нос сфинкса. И что вы думаете? В первых же кадрах заставки! Дальше. Я высказывал уверенность, что процесс бальзамирования (неаппетитные крючья, мозг из носа и крупные стежки суровыми нитками по голому животу) нам как раз не покажут — и ведь верно! Вот до чего довела проклятая политкорректность.

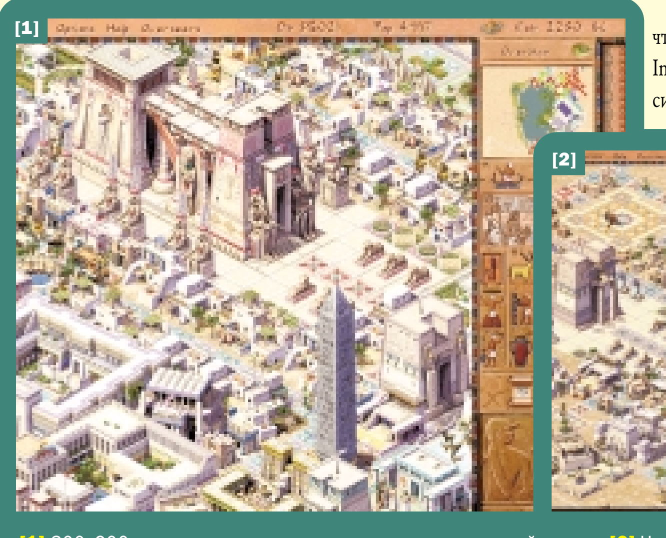
Но зато

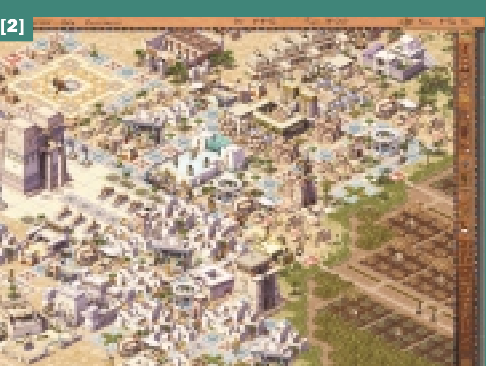
Надо признать, что у Impressions опять при помощи минимальных усилий (берем “движок” от Caesar-раз-два-три, рисуем новые спрайты, добавляем щепоть “фичей” по вкусу) получилось сотворить вкусную конфетку в красивой обертке. Ну там, знаете, пафосные долгоиграющие заставки, музыка “под старину”, иероглифы в меню. Фараону иногда кажется, что он цезарь, но это ложная память, мания величия и дежа-вю. Пройдет.

Можно не сомневаться, что лет через пятьдесят, когда Impressions будет потчевать нас симулятором жизни, скажем, феодальной Европы, фирменный геймплей останется без малейших изменений: строим, значит, дорожки, размещаем домики, загружаем население сельхозработой, возводим колодцы, храмы и колхозные рынки, после чего умиленно следим за процветанием подопечных — вот и весь Pharaoh в одном предложении. Все манипуляции, надо признать, логичны: если люди начинают покидать насиженные места, значит, им нечего есть или негде умываться — все это вполне решаемые проблемы, и ничего, что вскоре подоспеют новые. Это такой, понимаете ли, жанр. Есть у меня, правда, некие придирки по мелочам: почему, например, окрестная красота играет такую драматическую роль? Поселение может чахнуть и дохнуть, будучи окруженным всеми возможными благами цивилизации. Что это, черт возьми, такое?! Оказывается... поблизости нет парка и увеселительной площадки с джаз-бандом! Эстеты. Стоит же возвести какое-нибудь злачное место, как вокруг быстренько начинает селиться народ и вообще кипеть жизнь, невзирая на антисанитарию, некачественные средства предохранения и отсутствие элементарного колодца. Кстати, по окончании mission goal можно продолжать рулить поселением — очень правильный шаг.

Здесь надо заметить, что художники в Impressions не зря получают свою трудовую зеленую копейку: самая обычная хижина древнеегипетского дяди Тома может дорасти до Palatial Estate неземной красоты, минуя 21 (!) стадию. Заметим, правда, что созерцание собственного владения в разрешении меньшем, чем 1024x768, наносит страшный удар по эстетическим чувствам созидателя. Я вас предупредил.

Еще, наверное, неплохими зарплатами могут похвастаться профессиональные актеры: к каждому прохожему можно пристать с расспросами, и он вполне натурально изложит свои надобности голосом. Нет, ну чего вы смеетесь... Не вечно же нам с шашкой наголо полки в бой вести...





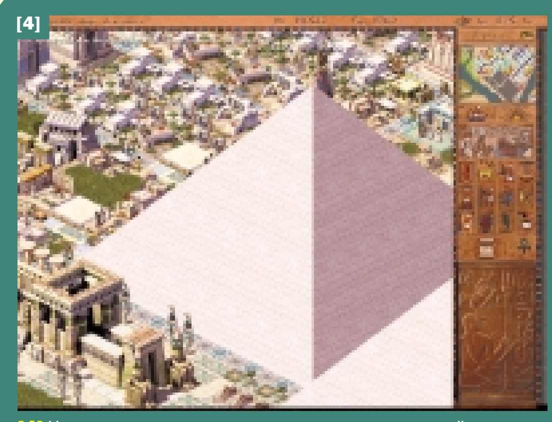
[1] 800x600 — никакого простора для градостроительной мысли. [2] Чем опять недовольны, мерзавцы?.. Где приток иммигрантов?

Ужасы пантеизма

Широко разрекламированный Нил во всей своей красе. Натурально, выползают аллигаторы с бегемотами и наводят во вверенном поместье шороху. Малярия оказалась не так страшна, как ее малевали пресс-релизы: так, невзрачного вида черепа над некоторыми домиками... Пара Apothecary, и проблема испаряется на глазах у изумленной публики. Несерьезно. Еще через реку можно переправляться и обустраивать свой быт одновременно на двух берегах, но это требует немалых нервов и материальных затрат.

Нам тут обещали богов... Ну что, есть боги. Храмы Осириса, Ра и всех-всех-всех похожи, как высотки в Митино, что есть преступление против исторической правды. Зато сами божества не прочь наделать нам пакостей разной степени болезненности: если, скажем, Ра оказывает мистическое влияние на макроэкономику, то кошкоголовая Баст, не чинясь, разносит половину поселка к древнеегипетским чертям. Здесь, как встарь, работает наша фантазия: игра ставит нас перед фактом дымящихся руин, демонстрируя петицию от богини, исполненную псевдоегипетским шрифтом. Тут еще такая тонкость: в каждой миссии есть один основной бог, и именно ему нужно оказывать бОльшие почести, чем прочим, вспомогательным. Занятно, что поощрять нас боги гнушаются, впрочем, возможно, во всем опять виновато мое легендарное природное везение. Опять же, Анубису и Сету не нужны кровавые жертвоприношения. Безобразие.

Гвоздь программы – пирамида известного в определенных кругах, великого, но скромного фараона по имени Ohm IV (и здесь клоны!). К сооружению усыпальницы авторы подошли с большой ответственностью: строится она буквально по кирпичику, причем для ее создания нужно сначала обзавестись Carpenters' Guilds, Bricklayers' Guilds и Stonemasons' Guilds. Созерцание собственного мавзолея доставляет странноватое эстетическое удовлетворение. Жизнь удалась! Опять же, пафосный слоган игры "Build A Kingdom. Rule The Nile. Live Forever" навевает торжественное настроение. Портит впечатление только то, что чудовищная пирамида загораживает половину экрана (о прозрачности авторы не позаботились), и часть города за ней легко может вымереть от какого-нибудь пожара, не привлекая нашего драгоценного внимания. Когда же пирамид больше, чем одна, наступает полнейший конец всему.



[4] Что происходит за пирамидами — страшная тайна. Никакой прозрачности не предусматривается.



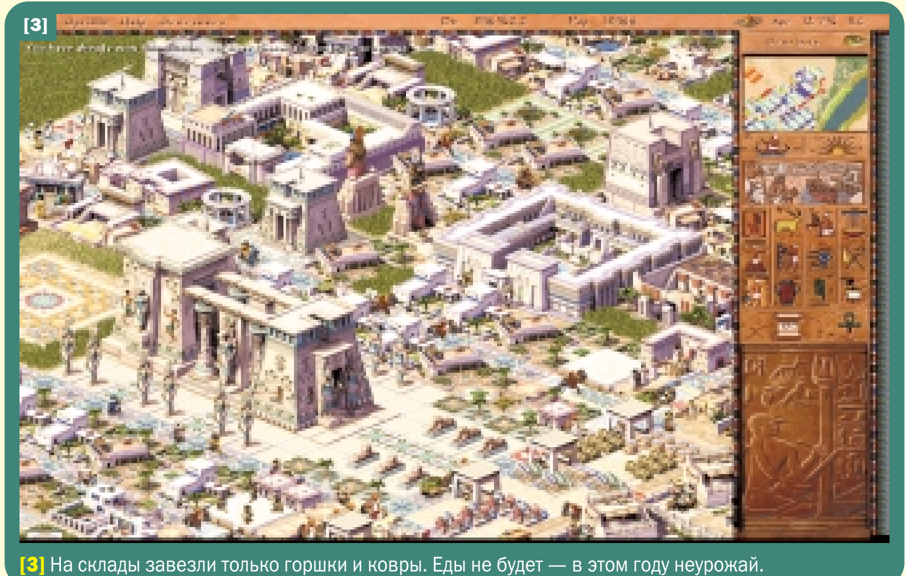
Make War, Not Love

Бои вялые и некрасивые: вот с ними явно что-то нужно делать, создавать отдельный engine, отказываться от этого безобразия совсем, или я не знаю... Кстати, помнится, в далеком детстве игрывал я в Caesar II с какого-то кошмарного сборника "Тыща лучших игр". Так вот, боевая составляющая его была вовсе отрезана недрогнувшей пиратской рукой, и ничего, жить можно было.

Еще одна больная тема. Нам была обещана ррреволюционная система AI, которая якобы встраивает подчиненным в мозги карты поселения и обновляет их в реальном времени. Дескать, это поможет избежать заторов и общего торможения. Вы поверили? Расслабьтесь. Если AI и есть, в чем лично я не уверен, то уж с картами он обращаться не умеет совершенно. Разве только с игральными.

Ну, понятно, никакой исторической достоверности: рабов тут у нас вообще нет, пирамиды, вероятно, строят наемные жители сопредельных государств с пузырями на коленях. Потом, архитектура весьма эклектична, а охота на страусов (!) как основной промысел вызывает определенные сомнения. Впрочем, это пустые придирки.

А так ничего.



[3] На склады завезли только горшки и ковры. Еды не будет — в этом году неурожай.





МАРАЗМ КРЕПЧАЛ

TANKTICS

• Андрей Ом •

Давайте вынем из рамки на стене (или, что менее уважительно с вашей стороны, товарищи, разыщем на пыльных антресолях) .EXE за апрель сего года и найдем в нем следующие дорогие мне строки: "DMA создаст еще один культ. Gremlin наконец-то выпустит хоть одну приличную игру. Наступит лето. Все будет хорошо".

Лето и впрямь наступило. Все так хорошо, как, кажется, и не бывает вовсе. А вот с остальным — жестокий прокол. Примите мои искренние извинения.

Впрочем, DMA создала-таки еще один культ, только он рецензируется на алых просторах соседнего отдела и называется GTA2 (нет? Скар сказал "не культ"? а что у него с совестью?). На этом хорошие новости заканчиваются: лето-которое-все-же-наступило подозрительно быстро подошло к концу, и ударили морозы, а Gremlin, похоже, окончательно почила, не приходя в сознание: Tanktics увидела свет под красивым логотипом Interplay, гордо поправ все мыслимые сроки релиза. С собственно игрой тоже что-то не так. Нет, черные овцы, деревянные танки и курсор-птеродактиль остались на местах, и к ним добавилось множество новых features, но ощущение, что игра фатально опоздала, не проходит. Давайте же приступим к знакомству.

Памяти Кастанедушки

Сюжет излучает нормальный здоровый маразм: еще со времен весенней демо-версии мне было интересно, как DMA обоснует происходящий на экране дурдом с участием сборно-разборных танков и бессмертных парнокопытных жвачных семейства полорогих. Будьте спокойны – обосновали так, что мало не показалось. Захват мира расой черных танков и иной беспросветный бред, который авторы искренне считают веселыми шутками. Цитата из readme: "Q: How many pieces can be in a tank? A: Baa" (и так далее еще в двух десятках вопросоответов). Весьма достоверно выраженный на письме звук "Baa", присутствующий в местном FAQ'е в качестве самого популярного ответа, есть блеяние местной культовой овечки, которую, как вы помните, зовут Флосси. Английский юмор, доложу я вам, страшнее аммонала.

Tanktics гарантированно валит с ног следующим нешуточным контрастом: детсадовская графика, клоунские танки и, опять же, черные полорогие животины моментально настраивают потребителя на ненавязчивое развлечение не сложнее "пятнашек". Ни-фи-га. Этого, гражданин Гадюкин, вы от нас не добьетесь! Чтобы продраться через tutorial, требуется убить несколько часов. Я не шучу. Плюс еще жестко заданная последовательность миссий — то есть нечего и думать о том, чтобы посмотреть антураж следующего временного периода (доступны: каменный век, средневековье, условные наши дни и будущее с летающими тарелками) до завершения всех восьми миссий текущего.

Давеча, беседуя с коллегой Фрагом о судьбах мира, мы с обоюдного согласия пришли к решению, что в штучных произведениях DMA возможность сохраняться должна отсутствовать концептуально. Здесь, однако, это можно.

Вообще, честно, я не могу понять, почему Tanktics так разочаровывает. Нечеловеческая сложность? Так это в наших краях считается достоинством. Общая пеленочная стилистика? Но это тоже вроде бы проходит по статье "нестандартность". Может, однообразие и заунывность?





[1] На заднем плане овца работает белкой в колесе. [2] Средние века. Птеродактиль думает, что он дракон.

Да, пожалуй

DMA, родным языком которых является кокни, а местом обитания – город омнибусов, рынка Кэмдэн Лок и группы Red Snapper, явно не могли в последнее время уделять Tanktics мно-

го внимания: GTA2 на правах любимого детища, понятно, занимала их в гораздо большей степени. Я не могу доказать, что Tanktics делались без души, да и все запредельно стильные штучки на месте: превосходные звуки и музыка (почему-то с элементами коровьего мычания, хотя главными героями у нас тут работают овцы), отличный слоган "War & Pieces" (привет графу Толстому!) и т.п. закидоны. Опять же, тактическими головоломками мы в последнее время обделены, если не считать любимый Chessmaster 7000. Но почему же они так быстро наскучивают, эти танки и овцы?! DMA немотствует...

И еще графика... Нет, тогда, весной, когда чирикали червячки и самоскарифицировались почки на сирени, а мы скальпировали Т-демо-версию, она и впрямь смотрелась неплохо и даже обладала неким шармом. Теперь, понимаете, вышли HW и Sim Theme Park, анонсирован трехмерный WarCraft, а я всерьез подумываю сделать себе новогодний подарок в виде графического процессора GeForce. Снобизм — давить, но жалкая пластмассовая изометрия Tanktics с минимальной детализацией и условным рельефом порядком действует на нервы. Мне, например, очень бы хотелось повернуть поверхность хотя бы на 90 градусов, чтобы грамотно спланировать засаду на вражью плавучую крепость. Почему, скажите, мне не позволяют этого сделать? Концепт такой? Не верю. Скорее, просто поленились прикрутить данную "фичу".

Неприятно пугает и невозможность обвести подчиненных родной "резиновой рамкой". Приказы, как в светлые времена Dune 2 и WarCraft (один), приходится отдавать каждому танку лично, и здесь главное даже не чистота коврика и шарика мышки, а как бы не перепутать в суматохе кнопки. Потому что, нажав случайно вместо правой (отдать приказ) левую (разобрать танк), можно лишиться прокачанного командира и на корню сгубить все свои предыдущие успехи.

Замечание из разряда более серьезных: понимаете, есть в игре одна черта, которую всякая благопристойная RTS (даже закидонистая вроде нашей Т) должна выдирать из себя с корнем, извините за натурализм: здесь достаточно найти алгоритм действия, как дальше игра пойдет на автопилоте, без всякой тактики. Строим охрану для Part-O-Matic (местный Town Hall и Weapons Factory в одном флаконе), строим патрули, собираем один быстрый и мощный танк-катапульту. Все. Это, конечно, неплохо: одновременно с нажиманием кнопок можно копаться в носу, писать венок сонетов, думать о том, что хочется в туалет, или составлять годовой балансовый отчет, но слегка не похоже на RTS Нашей Мечты.



[4] Мухоморы и прочие псилоцибны-грибы достигают в наших краях гигантских размеров.

Некоторую интригу в процесс вносят беспорядочно вылетающие из шайтан-агрегата запчасти и бонусы, но и это быстро приедается. Еще одна горсть земли на крышку гробика: эпохи отличаются друг от друга только дизайном, количеством врагов и замороченностью ландшафта. Вы прошли самую первую Prehistoric-миссию? Знайте — вы прошли всю игру. Только дальше курсор-птеродактиль, так впечатливший меня несколько месяцев назад, превратится сначала в дракона, потом в вертолет, а затем в летающий соусник; танки из деревянных переквалифицируются в чугуниевые, и только ящики (сырье для Part-O-Matic) останутся неизменными: их просто перекрасят.

Стимула, понимаете ли, нет. Не спасают даже вполне приличные мультфильмы с овцами в главных ролях.


[3] Птеродактиль и дракон думают, что они НЛО.

In Sum

В нашей практике нередки случаи, когда вполне кошмарные демо-версии расправляют крылья, встают с печи и показывают всем мать Кузьмы. Здесь же мы имеем прямо противоположный случай: шарм нескольких демо-миссий постыдно улетучился неизвестно куда. Вероятно, на своей лондонской кухне кудесники опрокинули всю банку с шармом в котел с GTA2, не оставив Tanktics ни единого грамма. Печально, но такова селяви. EXE



СИМУЛЯТОРЫ

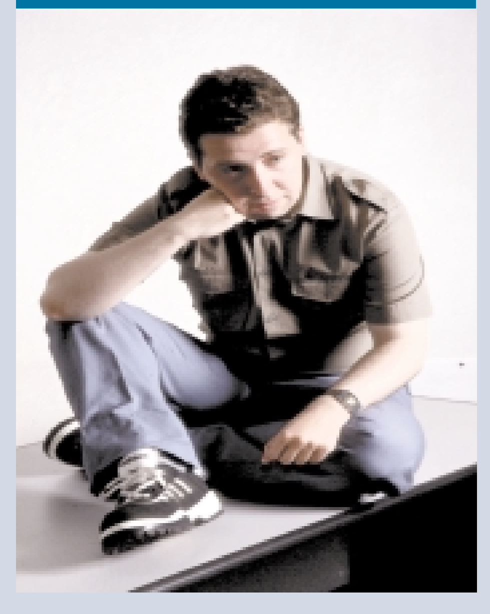
РЫБА И ГРОМ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА

**Все, что вы хотели...
но боялись...**

Подводных симуляторов не так уж и много — по сравнению с остальными. Но не так уж и мало. Какое оружие в них занимает самое главное место? Правильно. Вот только с “Личным делом” на соответствующую тему возникает ряд неразрешимых проблем. Писать про все торпедное оружие чохом? Не уложусь и в пять “Личных”. Растекаться про “звезды жанра” — G7, Mk14 и, ясное дело, Mk48 ADCAP? Тоже нехорошо — както однобоко получится.





А между тем “торпедный промысел” обладает массой занятных деталей. Как в реальном, так и в виртуальном воплощении. К тому же народ иногда задает довольно дикие вопросы. Впрочем, нет, уже не задает. Так может быть, есть смысл просто и без фокусов обратиться к этим деталям?

Итак, торпеды.

Исторически

Первая в мире торпедная атака была выполнена в 1878 году. Два русских минных катера потопили турецкий сторожевой корабль.

Звездный час нового оружия наступил в 1914 году, когда немецкая подлодка U-9 один за другим потопила три английских броненосных крейсера, экипажи которых до последнего момента считали, что выскочили на минное поле. До этого ни в одном флоте мира (включая немецкий) подводные лодки никто особо не принимал всерьез. Интересно, что на сегодня не существует ни одного подводного симулятора эпохи первой мировой. А вот авиасимуляторам несть числа.

Первые самонаводящиеся торпеды появились ближе к концу второй мировой войны. Первые ядерные примерно в конце 60-х – начале 70-х гг...

Технически

С точки зрения “габаритов”, торпеды делятся на “малогабаритные” (калибр – 324/450 мм, масса боевой части – в районе 50 кг; обычно стоят на вооружении в авиации, вариант “воздух – вода”) и “тяжелые” (калибр – 533 мм, заряд весит около 300 кг; это “начинка” надводных кораблей и подлодок). Российский (советский) флот может похвастаться еще и “сверхтяжелыми” ракетами-торпедами калибра 650 мм. Для чего такие размеры? А чтобы доблестным американским авианосцам и атомным подводным лодкам встать костью поперек горла.

Самые первые торпеды развивали скорость около 10 узлов. Во вторую мировую войну они разгонялись в среднем уже до 45 узлов. Современные торпеды имеют максимальную скорость в 60-70 узлов. Российская подводная ракета “Шквал” может дать 200 узлов – и это заслуга ракетного двигателя, на котором она ходит.

Один мой приятель всерьез считал, что торпедная стрельба осуществляется на дистанциях порядка двухсот метров. На самом же деле, скажем, американская торпеда Mk48 ADCAP имеет максимальную дальность хода

свыше 20 миль. И это, как вы догадываетесь, не предел.

Что делать, если самонаведение и телеуправление еще не изобрели, а управлять торпедой после выстрела уже хочется? Можно посадить верхом на нее водолаза, который прицепит боеголовку к цели и вернется обратно. Так делали итальянцы. Можно сцепить две торпеды – одна будет боевой, в другой сидит пилот, который произведет пуск с предельно малой дистанции. Таков немецкий опыт. А можно не извращаться и посадить в торпеду смертника. Камикадзе. Страна восходящего солнца. Эта система называлась "Кайтен" – "путь в рай". Кстати, в японском языке слово "торпеда" изображается двумя иероглифами – "рыба" и "гром".

В ходе второй мировой появились электрические торпеды, не оставлявшие за собой демаскирующего пенного следа от отработавших газов. Однако подводники предпочитали более скоростные, дальноходные и мощные парогазовые торпеды. Противник относительно редко замечал пенный след на воде – если только на море не стоял зеркальный штиль.

Для точного выстрела прямоидущей торпедой по движущейся цели необходимо решить геометрическую задачу под названием "торпедный треугольник". Во всех исторических подводных симуляторах (кроме самых старых) это делается автоматически.

Современные торпеды управляются и по проводам – в дополнение к собственной системе наведения. Существует лишь один симулятор – Red Storm Rising, в котором было учтено, что от резкого маневра лодки провода обрываются. На вопрос, насколько резким должен быть этот маневр, мой знакомый американский подводник ответил, что чертов провод способен отсечься без всяких видимых причин. На самом деле, это, понятно, не просто провод, а волоконно-оптический кабель.

Торпеды – главное (хотя и не единственное) оружие противолодочной авиации. Интересно, что не существует ни одного симулятора противолодочного самолета или вертолета. Зря они так.

Ходят слухи о противоторпедах. Вообще же, надводный корабль может уничтожить торпеду залпом из реактивного бомбомета. В виртуальном мире такое возможно в предварительно пропатченном Fleet Command.

Торпеда — это не только ценный мех...

Ею необязательно стрелять по врагу. С ее помощью можно проломить лед – если вы собираетесь экстренно всплыть или выпустить баллистические ракеты.

Что будет, если торпеду поместить на место боевой части ракеты – так, чтобы долетела куда надо, потом опустилась в воду на парашюте и начала поиск цели? Получится ракета-торпеда. Такое сооружение достигает цели гораздо быстрее и на большей дистанции, нежели обычная торпеда. Ракеты-торпеды встречаются в симуляторах очень редко – это связано с тем, что старая американская система "Саброк" оказалась несовместима с компьютерами "Лос-Анджелесов", а разработка новейшего комплекса "Си Ланс" была прекращена. Впрочем, иногда на место торпеды помещают ядерную глубинную бомбу – дешево и сердито.

Из торпедных аппаратов можно стрелять торпедами, ракетами, ракетами-торпедами, ставить мины, выпускать диверсантов и подводные роботы. В крайнем случае, можно выбраться самим – если лодка потерпела аварию на глубине. В различных симуляторах все это отражено – кроме аварийного покидания и роботов. Впрочем, роботов и в реальной жизни еще нет – это только планируется.

Из торпеды можно сделать морскую мину – выпустишь ее, а она сама доберется до места назначения. Такое оружие имитируется в 688(I) Hunter/Killer.

А можно и наоборот. Обнаружив цель, американская морская мина Mk60 "Кэптор" стреляет в нее самонаводящейся малогабаритной торпедой. "Кэптор" способен классифицировать цели по характеру их шума и настроен исключительно на вражеские подлодки.

Приколы нашей плавбазы

Самый оригинальный торпедный проект появился в Советском Союзе: термоядерная торпеда калибром метра полтора и длиной 28 метров. Ею предполагалось уничтожать вражеские военно-морские базы (дело было еще до разработки крылатых и баллистических ракет для подлодок). Разработки были свернуты сразу по нескольким причинам.

Главный торпедный прикол – это когда торпеда после выстрела делает полный круг. Со всеми вытекающими отсюда последствиями. Такое редко, но бывало – так погибла лодка одного из американских асов Ричарда О'Кейна. Впрочем, сам О'Кейн остался жив.

Дефектные взрыватели. От этого очень страдали американцы и немцы в начале войны. После того как лодка капитана-лейтенанта Дэспита сумела обездвижить одинокий японский танкер, по этому танкеру – с целью добить раненого зверя – было выпущено 11 торпед. Все попали – ни одна не взорвалась. Такая технологическая ситуация отлично моделируется в Silent Hunter. Попробуйте – очень стимулирует.

И, пожалуй, самый интересный прикольчик. Не так давно мы получили письмо от Кима Кастро, главы разработчиков 688(I) Hunter/Killer. Он интересовался, не можем ли мы достать фотографии внутренностей подлодки проекта 971, известной на Западе как Akula. Выводы можете делать сами.

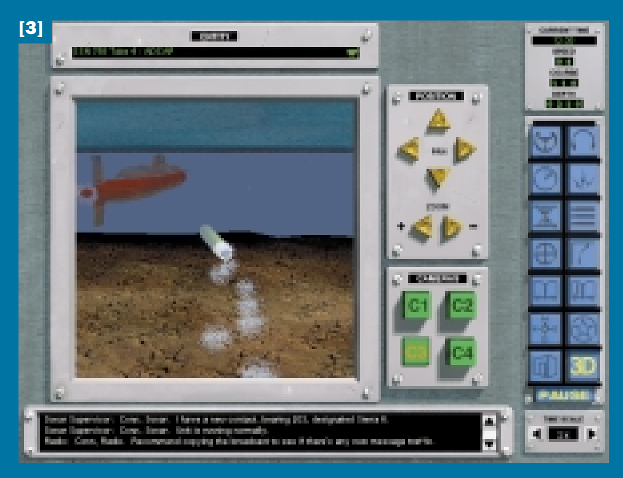
[1]



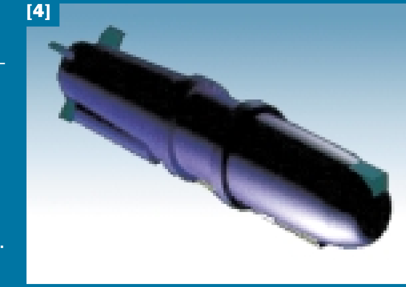
[2]



[3]



[4]



[1] Так выглядит тяжелая торпеда Mk48. [2] А так — малогабаритная Mk46. [3] Та же самая Mk48 в виртуальном воплощении. [4] Торпеда в мине — "Кэптор".



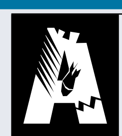
О том, что из себя представляют такого рода “гоночки”, мы наслышаны и “начитаны” (например в УЧУ #10, стр.7). Особенно насчет устойчивости машин на дороге. Разобравшись со всеми авиасимами, которые отметились на страницах нашей тетрадки в этом месяце, я знал: предстоит общение со Spirit of Speed 1937, а значит — полеты только начинаются.

• Андрей Ламтюгов •

ИЗ КРАЙНОСТИ В...

SPIRIT OF SPEED 1937

Разработчик	Broadsword Interactive
Издатель	MicroProse
Официальная дата релиза	Конец 1999 г.
Объем демо-версии	Около 26 Мбайт
Официальная Интернет-страница	www.spiritofspeed1937.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 3D-ускоритель, рекомендуется джойстик (или руль).



га. Щаз.

К вопросу об устойчивости мы еще вернемся, а пока отметим вот какую вещь. Если полная версия будет представлять из себя то же самое, что и демо, то путь ее будет лежать прямехонько в краснознаменный краснostраничный раздел им. Нашего Всё Г-на ПэЖэ. Симулятора здесь, прямо скажем, немного. Складывается впечатление, что после милейших, но неуправляемых Grand Prix Legends произошло шараханье в другую крайность.

Итак.

Прилипли

Да, я настаиваю на этом слове: прилипли. Эти штуки держатся на дороге раз в двадцать лучше, чем любой современный болид, у которого из самых разных мест растут антикрылья. Управляемость практически идеальная. Чувствительность к управляющему воздействию очень высока. В процессе освоения SoS я действительно стал вылетать на обочину – но не в ту сторону, в которую привык.

Настроек нет. Но это ладно. Самое интересное, что в игре напрочь нет повреждений! Если бы эта опция была отключена в демо-версии, то... я бы понял, короче. Но ее вообще нет!

Что, кстати, оказывает влияние на используемую тактику.

Собратья

У этой вещи есть одно неоспоримое достоинство – AI совершает ошибки. Причем временами довольно грубые. Даже на обочину может вылететь, подлец. Я не возьмусь сказать, где такое встречалось раньше и встречалось ли вообще. Мало того, уровень каждого пилота различен. Здесь доступны всего лишь четыре круга на одной трассе. И всего четверо участников. Но финишируют они почти всегда одинаково – сказывается разная квалификация.

Неповреждаемость машины вызывает к жизни тактику под общим названием “пинбол на повороте”. Другими словами, можно тормозить и вообще всячески улучшать свою траекторию входа в поворот за счет соперника. Это приносит двоякую пользу, поскольку удар вышибает его с трассы. В идеальном же случае его развернет так, что он перегородит дорогу всем остальным.

Словом. Освоение езды в Spirit of Speed 1937 – это не столько приобретение новых навыков, сколько ломка старых. Притормаживаем реже, ускоряемся чаще, пинков не боимся и сами с удовольствием их отвешиваем. Аркада, да и только. И нельзя сказать, что очень уж сложная.

К вопросу об оформлении

Что ж, видали и хуже. Тем более (это является нормой для всех гонок) разглядывать пейзаж совершенно некогда. Вроде бы нормально. Задник вполне пристойный. Деревья выглядят относительно неплохо. Модели машинок, кажется, в порядке: блестят, как положено, отброшенная тень меняет очертания. Если у врагов возникают проблемы на повороте, это безошибочно угадывается по прилично изображенному столбу пыли.

Аудиоэффекты. Тут единственное замечание: визг покрышек мог бы быть чуть больше похож на визг покрышек. А то, что есть сейчас, больше напоминает самый полный газ на нейтральной передаче.

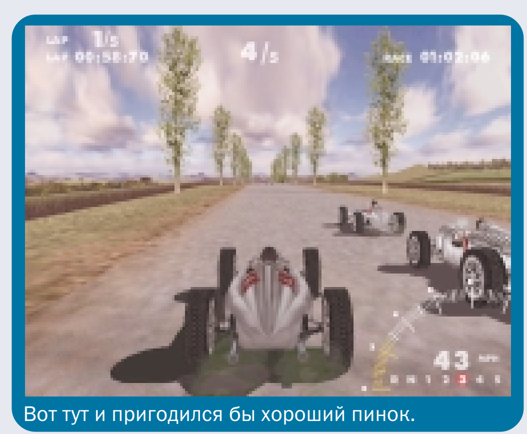
Что в оформлении действительно удивляет – это абсолютно психоделический выхлоп. Он зеленого цвета. Может, топливо тогда такое было? Со странными присадками...

Кратенько

Ругаться нельзя, поскольку демо-версия. Мы это понимаем. Но невольно закрадываются сомнения: а симулятор ли это, товарищ MicroProse?

С другой стороны, это, видимо, неплохая вещь для индивидуума под названием casual gamer. Носимся, все вроде симпатично, с обочины выезжать приходится нечасто, адреналинчик есть, куда ж без него.

И вот, кстати, самый интересный момент. В демо-версии отсутствует такая вещь, как multiplayer. То есть совсем, даже в качестве неактивируемого пункта меню.



Вот тут и пригодился бы хороший пинок.



ПРОЩАНИЕ С ПРАЗДНИКОМ

FLANKER 2.0

• Андрей Ламтюгов •

НАШ ВЫБОР EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

"Ясно, что вертикальный маневр необходим..." — "Тяговооруженность бортов явно больше нашей!" — "Нет, просто они рациональней расходуют скорость." — "Почему они обнаруживают захват ОЛС?" — "Послушай, форсаж на больших углах атаки — это излишество. И скорости не наберешь, и топливо потеряешь." — "Угол обзора из кабины слишком мал." — "Патч! Патч! Патч давайте!"

Вышеприведенные "обрывки радиопереговоров" — это лишь микроскопическая часть того обсуждения Flanker 2.0, которое уже развернулось в Интернете. "Крымские каникулы" закончились. У виртуальных пилотов начались трудовые будни (правда, здесь нельзя произнести слово "серые" или "тяжелые". Приятные — это да. И долгожданные).

Недавняя пасмурная новость о том, что релиз Flanker 2.0 переносится на январь, к счастью, не сбылась. Он вышел. Наконец-то!

Мы ждали его с невероятной силой. И как выяснилось, ждали не зря. Вещь получилась очень хорошая. Не потрясающая основы, но — очень хорошая. Приятная. Вкусная. Настоящая.

Релиз и пре-релиз

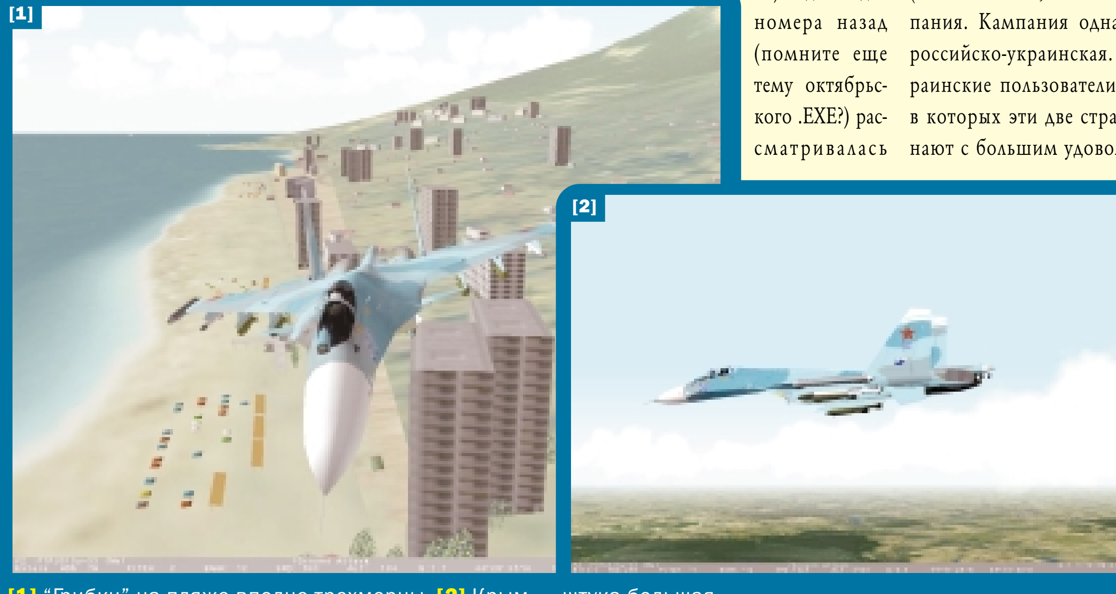
Как ни крути, но этот текст до некоторой степени является формальностью (последний раз нечто подобное, как мне кажется, имело место, когда рецензировались "Вангеры", — все и так уже все знали). Однако два номера назад (помните еще тему октябрьского .EXE?) рассматривалась все же не релизная, а пре-релизная версия игры.

В промежутке между ними игра претерпела кое-какие изменения. Несколько улучшилось качество текстур земли. Чуть возросла общая скорость работы (вероятно, за счет устранения отладочных модулей). Увеличилось количество "культурных" наземных объектов. Теперь все побережье Крыма усеяно маяками. Ласточкино гнездо подвержено разрушению (кощунствую, конечно, но факт остается фактом) — при использовании ФАБ-500 нет нужды даже в прямом попадании.

Появился интро-ролик. Здесь я замечу, что чисто художественная сторона проекта всегда была самым слабым местом наших разработчиков. Должен признаться, что ситуация по этой части изменилась мало: и музыка мне не слишком по душе (хотя и не напрягает), а это самое "интро", вполне вроде бы сюжетная вещь (в его начале "Фланкеры" взлетают, а в конце приземляются) производит впечатление чего-то хаотично-дерганого. Ну не получается, что здесь поделаешь!

И самое главное — появились нормальные (а не тестовые, как в пре-релизе) миссии и кампания. Кампания одна. Несмотря ни на что — российско-украинская. Хотя и российские, и украинские пользователи дружно создают миссии, в которых эти две страны объединяются и начинают с большим удовольствием молотить американцев и турок. Впрочем, такие миссии создаются не только пользователями: в разделе Single Missions присутствуют задания на фоне самого разного расклада сил.

Но такой расклад — не главное. Опыт показывает, что Flanker (как и MSFS) набирает подлинную силу уже после релиза, за счет усилий эн-



[1] "Грибки" на пляже вполне трехмерны. [2] Крым — штука большая...

тузиастов. И чем больше проходит времени, тем солидней он становится.

Теперь о том, как он летает

Недавно получил письмо от читателя, который в числе прочего заметил, что в преддверии выхода F2 он усиленно тренируется на F1, дабы сразу оказаться во всеоружии. Это не совсем правильно. Модели полета этих двух вещей существенно отличаются друг от друга. Второй "Фланкер" заметно тяжелее, и максимальные угловые скорости на разных режимах у него поменьше. "Перекрутить" противника, устроив элементарное состязание в угловых скоростях, как правило, не получается. Конечно, разработчики ввели в игру такой крылатый маздай, как F-14A (тяговооруженность настолько низкая, что на малом уровне сложности его можно и не успеть сбить – потеряет высоту и грохнется самостоятельно), но это – исключение, а не правило. Дело дошло до того, что отдельные представители общественности не поверили, что я в процессе "Крымских каникул" заваливал F-16 из пушки. И мне пришлось по-быстрому снизить F-16 на уровне excellent, записать соответствующий трек и разослать его заинтересованным лицам.

Некоторые говорят, что дело даже не в возросшей сложности, а в том, что пропало ощущение управления "суперсамолетом". Но ведь никто никогда и не утверждал, что F-16 и F/A-18 – это полное барахло.

Но если говорить о пилотировании в чистом небе, то тут можно повторить лишь то, что уже было сказано пару номеров назад: водить Су-27 (равно как и Су-33) стало проще, посадка выполняется заметно легче, штопор представляет собой меньшую проблему. Единственный хитрый моментик – это посадка на авианосец. Но даже это не требует очень уж длительной тренировки.

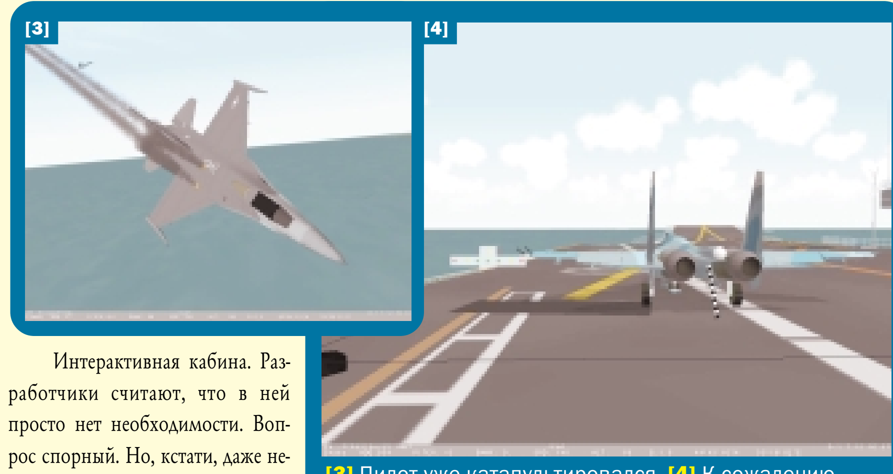
Пять десятых балла

То, что это – "Наш выбор", было ясно с самого начала. Вопрос заключался только в циферках. Четыре запятая пять или пять запятая ноль?

Четыре запятая пять. Дело не в багах (а они есть) – сейчас все свежеиспеченные продукты такие. А в том, что должно было присутствовать в оригинальной версии, но так и не появилось.

Радиопереговоры. Почти никаких, за исключением небольшого списка команд, которые можно отдавать ведомому.

Дозаправка в воздухе. Обязательная составляющая любого хардкорного сверхзвукового сима, релиз которого состоялся в 1998 году и позже. Вероятно, появится в виде апдейта.



[3] Пилот уже катапультировался. [4] К сожалению, визуально гак не захватывает тросы.

Интерактивная кабина. Разработчики считают, что в ней просто нет необходимости. Вопрос спорный. Но, кстати, даже неинтерактивную кабину можно было нарисовать получше. Интересующихся можно отослать к WWII Fighters – по качеству изображения тамошние кабины еще никто не смог переплюнуть.

Взаимодействие наземных юнитов. Которые: а) никуда не движутся и б) полностью игнорируют друг друга. Вероятно, здесь самый яркий пример – это то, что будет, если в непосредственной близости друг от друга поставить "Винсона" и "Кузнецова". Самолет, появившийся на палубе, моментально уничтожается зенитно-ракетными комплексами врага. Но сами корабли друг другу ничего не делают. А могли бы. Особенно "Кузнецов", который вооружен чудовищными противокорабельными ракетами комплекса "Гранит".

Ну и так далее.

To be continued

Пожалуй, одной из главных особенностей "Фланкера" является то, что его совершенствование производится и разработчиками, и пользователями. Параллельно. Как MSFS, к которому непрерывно пристегиваются новые сценарии, новые самолеты и новые географические районы. Здесь ситуация будет примерно такой же, поскольку Flanker 2.0 также обладает до некоторой степени открытой структурой. И, конечно, сюда же надо включить возможность записи треков – с целью последующего обмена оными.

Ну что еще к этому добавить? Повторим то, что уже было сказано. Очень красивый (уши и глаза сходятся во мнениях). Очень реалистичный (немного найдется авиасимуляторов, в которых при расчете полета ракеты "воздух-воздух" учитывается изменение ее массы в процессе выгорания топлива). Основной претендент на титул "Авиасимулятор 1999 года". Цемент, скрепляющий мировое сообщество фланкеристов...

Ладно. С "Кузнецова" уже поднялись Су-33, которые должны связать боем украинские МиГ-29, прикрывающие Ту-22М3. А задача моей пары – перехватить бомбардировщики. Так что увидимся позже.

Да, и вот еще что. Насчет заголовка. Праздник действительно завершился. Началась работа. Но работа – это тоже праздник. Просто уже другой.





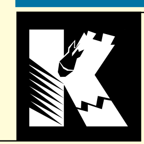
РЕАЛЬНОСТЬ, СЭР

"ЧЕМПИОНАТ РАЛЛИ MOBIL 1"

• Александр Вершинин •

НАШ ВЫБОР

В стане разработчиков/издателей автомобильных симуляторов складывается очень интересная традиция. А именно: для начала пугать томящихся в ожидании Игры журналистов кривизной демонстрационной версии и... сполна вознаграждать их в финальном релизе. Типа педагогический прием "воспитание (испытание?) долготерпения и доброжелательности". Так получилось с Driver, точно такое же представление учинила игра "Чемпионат Ралли Mobil 1" (в переводе на иноземный Rally Championship 2000).



Как поется в известном зонге, этот день мы приближали как могли: "ЧРМ1" смотрится как сумма опыта, накопленного ВСЕМИ создателями компьютерных раллийных симуляторов за все время существования этого жанра. Продукт солидный, серьезный, безумно близкий в своем подражании реальности к оригиналу. При этом "Чемпионат..." остается, что важно, очень играбельным – я прошу занести эти слова в протокол!

Гонка века

Ради первого запуска нашего ралли придется немного потрудиться: желательно отключить все имеющиеся в доме телефоны, дверь в комнату забаррикадировать, предварительно снабдив себя нехитрой снедью для быстрого подкрепления сил. Не забыть аспирин! Пачку или две. Через некоторое время он понадобится, сами почувствуете.

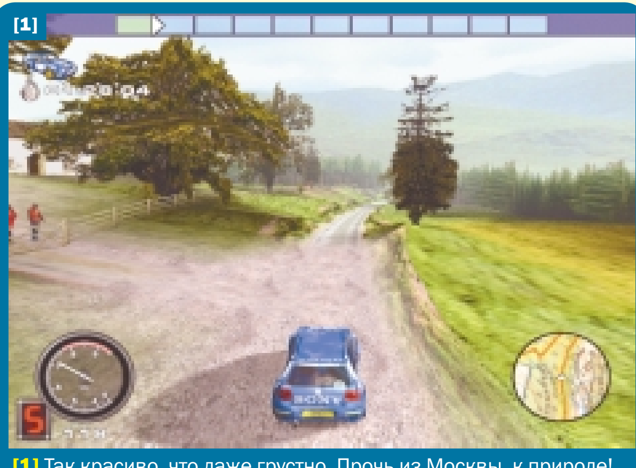
Не спрашивайте, зачем, просто принесите. А теперь считайте. В зависимости от длины участка и ваших собственных талантов прохождение каждого из них займет от десяти (вы, случаем, не из "летучих финнов", батенька?) до пятнадцати минут реального времени. В ралли шесть этапов – получаем час с хвостиком непрерывной гонки. И это в идеальном случае, без повторных попыток прохождения скоростных участков! На подобные эпические подвиги способны либо люди донельзя тренированные, либо начисто лишенные самоуважения. Конечно, есть еще категория "честных", у которых все должно быть "как в реальной жизни", но этим умникам поможет только психиатр. Или участие в настоящем ралли.

Выбыть посреди гонки совершенно невозможно. Собственно, мозг просто отключает на этот час большинство жизненных функций организма, кроме нескольких, необходимых для участия в соревновании. Среди них зрение, то есть прямой немигающий взор, устремленный в точку в нескольких десятках метров перед капотом машины, и привод пальцев рук. В идеале, кисти, как и все остальное тело, неподвижны. Мозг отключается обязательно, он здесь совершенно ни к чему. В работе лишь интуиция и рефлексы. Шальная мысль отвлекает и неминуемо приводит к фантастическому кульбиту в воздухе с последующей трагической потерей восьми или десяти секунд драгоценного времени. И так целый час. После финиша раскалывается голова, хочется есть, а еще лучше – забросить компьютер куда-нибудь подальше. В результате, плюешь на все и – садишься за следующую гонку. Вот это настоящий "Чемпионат Ралли Mobil 1"!

Все серьезно

Достаточно эмоций. Даже глубоко положительных. Помните сетования в превью по поводу отсутствия повреждений? Ошибка исправлена. И как! По-королевски. Теперь мечтать остается только о функциях доливки масла, тосола и смене спустившего колеса прямо посреди гонки. Все остальное авторы "Чемпионата..." сделали.

Алгоритм повреждений автомобиля наконец-то ощутимо завязан на физическую модель. Каждый специфический удар приводит к вполне логичным для любого водителя последствиям. Например лобовое столкновение. Некоторые этапы очень коварны и изобилуют тупиками. Когда автомобиль влетает в традиционно железобетонную ограду, происходит несколько интересных вещей. Во-первых, сминается кузов. Не так, как обычно в симуляторах, а учитывая силу и точку удара. Во-вторых, производится быстрый обсчет, что именно может умереть благодаря вашему умелому маневру. Среди первых в очереди радиатор, рулевая, подвеска. Соответствующие сообщения немедленно выводятся на экран. Мол, повреждена система охлаждения и рулевая колонка. Думаете, на этом, как обычно, все заканчивается? Вы ошиблись, Пастор.



[1] Так красиво, что даже грустно. Прочь из Москвы, к природе! В деревню! [2] Сложный выбор. Времени в обрез, поломок много, а впереди два спецучастка. Ошибка смерти подобна.

Ошибки не прощаются: автомобиль начинает немного вести в сторону, тосол течет из пробитого радиатора. Время идет. Когда охлаждающая жидкость покидает контуры охлаждения двигателя, он начинает перегреваться. Из-под поврежденного капота появляется первая, тонкая струйка пара. Фантастика! С дальнейшим перегревом мощность двигателя слегка падает, клубы пара становятся все плотнее – пока двигатель, наконец, не отказывает. Гонка завершена, спецучасток не пройден.





[3] "Гольф-4 GTI". Красавец, каких мало. Предмет обожания и вечная любовь. На чем еще я могу гоняться?! **[4]** Обратите внимание, на заснеженных участках дороги машина проседает достаточно глубоко. А эти снопы снега из-под колес!

Подобных приятнейших для любого водителя мелочей в игре очень много. Коробка, например, имеет отвратительнейшую привычку забивать одну из передач. Обычно третью, прямо в середине участка. Поверьте, вашему отчаянью не будет предела, когда машина вмиг потеряет возможность набирать скорость выше 70 км/ч. Передача постоянно вылетает, рука водителя исправно возвращает ее на место. На достаточно больших участках может повезти – машина разгоняется настолько, чтобы пробиться на четвертую, и коробка "живет" еще некоторое время...

К сожалению, более глубоко ознакомиться с симуляцией возможных повреждений просто не было времени. Простите великодушно! Золотой "мастер" локализованной российской версии появился в редакции за день до ухода номера в печать. А так интересно посмотреть, при каких обстоятельствах умирает турбина, изменяется ли звук в случае безвременной гибели глушителя. "Чемпионат..." вообще очень внимательно подошел к этому вопросу. В списке "убиваемых" узлов и агрегатов – двигатель, глушитель, турбина, система охлаждения, сцепление, дифференциал, коробка передач, электросистема, фары, рулевое управление, подвеска, тормоза, шины, кузов. Кстати, о деформациях кузова. На скорости слишком сильно помятый капот просто срывает мощным встречным потоком воздуха, а под ним обнаруживается весьма милая текстурка с изображением двигателя! Притесавшись к ограде или дереву, вы оставляете машину без боковых зеркал, а угловые удары сносят как передний, так и задний бампер. Песня – для тех, кто понимает.

Времени нет

В сочных описаниях прелестей местной графики нет смысла. Просто взгляните на скриншоты – и все станет понятно. По сравнению с "Чемпионатом..." бледнеет даже недавний фаворит автомобильного конкурса красоты NFS4. Да, пейзажи вполне могут конкурировать друг с другом (благодаря мип-мэппингу), но вот модели автомобилей не идут ни в какое сравнение. NFS в данном случае кажется тем, чем является на самом деле. Игрушкой – в отличие от крайне серьезного "Чемпионата...".

В последнем, впрочем, занимательны вовсе не красоты задников. Гораздо больше уважения заслуживает то, как сделана сама трасса. В отличие от стандартно-попсовой схемы "плоскость меж двух стен", "Чемпионат..." представляет совершенно новый для раллийных симуляторов подход, настоящий полигональный ландшафт. Знаете, это маленькая революция. Узенькая колея дороги становится единым целым с куском земной поверхности, ее окружающим: кюветами, пригорками, лесными полянками и еще бог весть чем. Теперь это полноценное ралли – вы можете практически всю гонку находиться вне дорожного покрытия. Никто не запрещает! Лишь будьте готовы преодолевать крутые горки, выбираться из оврагов и трястись на кочках. Но. Вы продолжаете гонку, а не пытаетесь выкарабкаться из искусственно обустроенного для пущей красоты "кармана" на обочине (что ТАК любит та же NFS – сравнение неравноправное, но наглядное). Плюс фокусы самой трассы. Местами она буквально превращается в тесный желоб, местами упрямо идет с сильным боковым уклоном, скосом, что вам обязательно приходится учитывать. Впечатления совершенно неописуемые, смесь детского восторга и совсем уж недетской злости.

Откуда злость? Вполне очевидно. Если в некоторых местах раллийная дорога превращается буквально в партизанскую тропу, неприятностей не оберешься. Чуть переборщить со скоростью, немного промахнуться со временем входа в поворот, в конце концов просто прозевать кочку – и вы в свободном полете. Машина либо задорно летит кувырком по тем самым ухабам, либо взмывает в воздух. Последнее просто бесит, выбивает из чувства полной реальности происходящего.

Есть и еще несколько мелких, но раздражающих, портящих спортивную атмосферу недочетов. Так, во время дождя со снегом кабина моего "Гольфа" почему-то стала прозрачной. Я даже увидел передние колеса! Контрибуция со стороны физической модели – оставляющее лишь на полной скорости впечатление дискретного, скачкообразного поведения автомобиля при каждом повороте руля. Как будто вся машина – это большой курсор в текстовом режиме, и вы стрелками гоняете его по экрану. Мерзко. Наконец, кляуза заключительная: русские голоса в голове по уши занятого гонкой пилота. Озвучка никуда не годится. Голоса непрофессиональные, не поставленные. К тому же, судя по тону, им невероятно скучно. Жаль, ведь штурман – такая же неотъемлемая часть ралли, как сам пилот, машина, трасса, секундомер.

Вердикт прост: звук на минимум – и вперед. Лучше, интереснее, увлекательнее и реалистичнее "Чемпионата..." пока ничего нет. Игре повезло, она вышла первой. В очереди стоят Colin McRae и Rally Racing Simulation. Зато фанаты раллийных симуляторов уже не ждут. Полагаю, каждый настоящий ценитель уже играет, не так ли? EXE

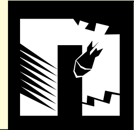


ЖИВАЯ КЛАССИКА

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000

• Андрей Ламтюгов •

MSFS 2000, professional edition. Хотя профессиональное и обычное издания не так уж сильно отличаются друг от друга (в профессиональном некоторые города лучше детализированы, добавлено несколько самолетов и ряд утилит), дело приятней иметь с более продвинутой версией. Это очевидно.



ринципиально MSFS2000 ничем не отличается от MSFS98, что, впрочем, и неудивительно. Этот продукт – эволюционный, а не революционный.

Но отличий в деталях довольно много. Я надеюсь, общественность меня простит, если я не стану перечислять новые типы летательных аппаратов. Если речь идет об MSFS, то этот список весьма относителен.

Самолет на фоне

Когда вышел MSFS98, считалось, что таким играм красивая графика как бы необязательна. Главное, чтобы самолеты летали, как настоящие. Но за прошедшее время появилось немало симуляторов, которые успешно совмещали в себе и то, и другое. А потому "внешность" MSFS2000 будет оцениваться на общих основаниях.

Многие уже успели пожаловаться на "жуткие тормоза". Ничего не поделаешь – в списке features MSFS2000 помимо всего прочего указывается, что игра оптимизирована под Pentium III. Попросту говоря, графический engine сделан "на вырост". В принципе, это правильно, но на данный момент не радует.

Другая сторона этого дела заключается в том, что в некоторых районах ряда городов плотность трехмерных зданий такова, что действительно напоминает нормальную застройку. Если вы начнете со всеми любимого аэропорта Merril C. Meigs, то увидите плотный частокол из небоскребов. Впрочем, это впечатление довольно быстро рассеивается, стоит только подняться повыше. Да, вот так – достаточно... Но все же земля выглядит приятней, чем в MSFS98. (И, разумеется, гораздо хуже, чем во Flight Unlimited 3, но это я к слову.) Небо со всякими там облаками выполнено на оценку "так себе".

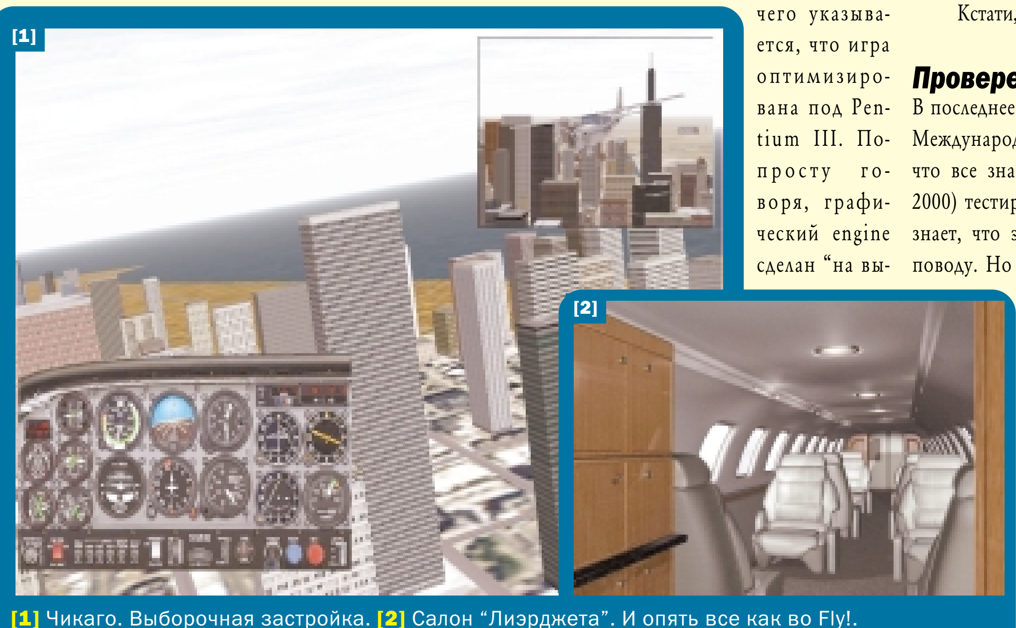
А вот модельки самолетов стали заметно симпатичней. Как снаружи, так и изнутри. (Как следствие, смотрятся они лучше, чем то, что было во Flight Unlimited 3. Вы догадались, опять к слову пришлось.) Появился внутренний интерьер – совсем как во Fly!, правда, взгляды по бокам не интерактивны.

Кстати, об интерактивности моделек.

Проверено на людях

В последнее время MSFS принято поругивать. Как Международный валютный фонд. Кто-то заметил, что все знают о том, что MSFS (в том числе и 2000) тестируют настоящие летчики, но никто не знает, что эти самые летчики говорят по этому поводу. Но это лирика.

Как всегда, фирменный набор машин MSFS – это хороший разнотык. Три "Сессны", пилотажник, планер (как и в FU3, очень приятная вещь), бизнес-джет, два лайнера – "Боинг" и "Конкорд", плюс вертолет. Фактически, по представителю от каждого цвета радуги. В "профессиональном издании" это было дополнено несколькими самолетами, занимающими как бы промежуточное место в данной иерархии.



[1] Чикаго. Выборочная застройка. [2] Салон "Лиэрджета". И опять все как во Fly!.

Разумеется, усилиями играющего сообщества этот список начнет быстро дополняться.

Тут есть еще один интересный момент. MSFS – это не Fly!, в котором кабина изображалась с точностью до тумблера. Но, как выяснилось, его вполне можно довести до такого же состояния путем add-on'ов. Если вы поставите себе Mad Dog, то предполетные процедуры будут занимать у вас где-то с полчасика, как и полагается.

Но даже без этого MSFS сделал еще один шаг к достоверной имитации всех систем. Возможно, вы помните "декоративные" тумблеры на панели "Экстры" в MSFS98. Сейчас все они работают. Появились и другие занятные вещи, типа встроенной системы GPS (раньше для ее установки требовалось скачивать специальную утилитку).

Стоит еще заметить, что MSFS, пожалуй, является первейшим инструментом для освоения авиационной техники. Система всевозможных подсказок и тренировок развита в нем лучше, чем в любом другом гражданском авиасимуляторе. Если вы собираетесь перейти с аркадных авиасимов на хардкорные, начните с MSFS. Я вас умоляю.

Ну и последнее. Вообще говоря, такая фишка есть не только в MSFS2000... но от этого она не становится менее занятной. Реальная погода. Поместил себя в Шереметьево, законнектился, потом посмотрел в окно... надо же, действительно сплошная облачность, ветер, хотя и несильный, и температура -6. По товарищу Цельсию (интересно, он носил бороду?..).

Полеты и приключения

Основное занятие для виртуального пилота MSFS – летать самому, как говорится, на кого бог пошлет. Но в дополнение к этому разработчики включили в игру большое количество различных flights (для ознакомления со всевозможными достопримечательностями) и adventures (чтобы проверить, насколько хорошо вы умеете летать).

[3] Нарисовано чуть похуже, чем в FU3, но летать все равно приятно.





[3] Полет над Токио.

О flights говорить особо нечего. Осматривать памятники архитектуры предпочтительней из Flanker 2.0. В крайнем случае, подойдет Flight Unlimited 3 (или даже 2). А вот "приключения" – штука довольно занятная. Если вам для совершения подвига вручают что-нибудь из области малой авиации, adventures (квесты, да, Маша?) очень напоминают то, что было в упомянутом FU, – к примеру, сесть на стадионе (нужна дьявольская точность посадки). Но в MSFS легкими аппаратиками дело не ограничивается. А потому "приключения" на уровне professional заключаются в нормальных, не особо извращенных, рейсах на "Боингах" и "Конкордах" через Атлантику.

Есть и multiplayer. Уже знакомое нам "насыщение воздушного пространства" и организация виртуальных чемпионатов по аэробатике. В этом деле можно участвовать просто в качестве зрителя.

Переменная облачность

Аксиома: MSFS – это навсегда. Этой серии скоро исполнится два десятка лет, и сбавлять обороты она не собирается. Так что сами понимаете.

Но именно сейчас на горизонте появилось несколько игр, которые вполне могут составить конкуренцию. В первую очередь это, конечно, Fly! Будем помнить, что он очень хорош уже на данном этапе и работа над ним не прерывается. Некоторые противопоставляют MSFS и две последние серии Flight Unlimited – в конце концов, так ли уж нужны Париж и Шереметьево, если можно полетать над куда более симпатично отрисованными Сан-Франциско и Сиэтлом.

Но все это говорит лишь о том, что MSFS просто перестал существовать в гордом одиночестве. Сам же по себе он производит очень неплохое впечатление.

Следовательно, полет продолжается. 



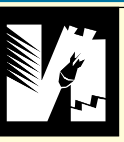


КРАСИВЫЙ ЗАМЫСЕЛ

PANZER ELITE

Андрей Ламтюгов

Желания до странности совпадали с возможностями. Создать сверхреалистичный танковый симулятор — почему бы и нет, если речь идет о второй мировой? Ведь тогда, с одной стороны, технологии были попроще, и изобразить их будет легче, а с другой — ничто из этого не засекречено. Примерно так я рассуждал год назад, знакомясь с информацией о проекте Psygnosis под названием Panzer Elite.



И вот он, релиз. Явление очень интересное. И, пожалуй, не особо часто встречающееся. Все задатки уникальности. Многие "фичи" не имеют аналогов. Но реализация...

Будем сравнивать то, что получилось, во-первых, с тем, что обещали, а во-вторых, с последним продуктом на данную тему. Что это был за продукт? Правильно, Panzer Commander от SSI.

Полигоны, текстуры, спрайты...

Посмотрите на фирменные скриншоты и обратите внимание вот на какой интересный момент. Ни на одном из них танки не изображаются крупным планом. А почему? А потому что их полигончики можно пересчитать по пальцам. Главных героев так изображать нельзя.

Пехота. Неотъемлемая часть настоящего танкового симулятора. Пехотинцы спрайтовые. Причем, как мне показалось, все отделение изображается одним спрайтом.

Пиротехника. Посредственно. Я не знаю, кому пришло в голову, что при стрельбе из пулемета трассеры оставляют за собой дымный след наподобие того, который остается за ракетой. Взрывы — очень так себе.

Земля. По которой мы типа ездим. Неужели нельзя было лучше? Так, чтобы грунт не напоминал кафельную плитку?

Теперь о том, что удалось хорошо. В первую очередь это зеленые насаждения. Вот именно — раньше это выглядело еще хуже. Здесь мы имеем дело с первым в истории танковых симуляторов отказом от "плотного леса". Каждое дерево — это именно дерево.

Домики очень хороши — правда, опять-таки, лишь на расстоянии. Но все же.

Мы еще вернемся ко всему этому, когда будем говорить о тактике. Пока что ограничимся следующим: графика местами очень неприглядна, но весьма достоверна.

Я, посовещавшись между собою...

Самый бредовый момент игры: заставить пользователя работать за всех пятерых членов экипажа. О, здесь этого навалом. Казалось бы, сиди на месте командира и командуй. Так нет же. Если вы собираетесь достичь полного реализма, отключите наводчика. Совсем. И механика-водителя тоже. Кстати, Panzer Elite — единственный танковый симулятор, в котором можно установить опцию "Ручное переключение передач".

Ультрареализм? Как раз наоборот. Командир, тем более командир взвода, НЕ ДОЛЖЕН этим заниматься. У него других дел хватает. Здесь самый правильный подход был у MicroProse — убрать всех, кроме командира и наводчика. Поскольку нельзя лишать человека возможности пострелять самому.

Здесь есть возможность рассматривать свой танк изнутри. Трех-



[1] Это "Тигры". Впрочем, они действительно такие прямоугольные. [2] Пулеметная очередь.

мерным образом. Молодцы, спасибо, но... Зачем это надо? И что это дает помимо увеличения количества управляющих клавиш?

Вот такие излишества все и портят.

Взаимодействие железа

Описывалось все это примерно следующим образом. Очень сложная модель различных внутренних устройств танка. Очень сложная баллистика (учитываются ветер, деривация и прочее). Воспользовавшись этой баллистикой, снаряд долетает до цели и лупит по броне. При этом в расчет берутся: тип снаряда, его скорость, угол встречи, толщина и качество брони... Ага, пробил! Отслеживается путь сердечника внутри танка и проверяется, через какие важные внутренние органы он прошел. Короче, все замечательно. И смоделировать это на приличном уровне вполне реально – ибо и бронебойные снаряды, и броня тогда были довольно простыми вещами. Никакой тебе встроенной динамической защиты, никаких тебе “Чобхэмов”...

Выстрел из пушки “Тигра” по “Шерману”. В упор. В прямом смысле слова – дуло уперлось в броню и даже, благодаря графическому глюку, просунулось вовнутрь (как в бою была достигнута такая дистанция – не суть). Я не буду описывать ни тигровую пушку, ни шерманскую броню – кто знает, тот поймет. Так вот. Выстрел – и ноль эмоций (“Шерман”, правда, вздрогнул, но это не считается). Подбить его удалось только с третьего выстрела. Делайте выводы.

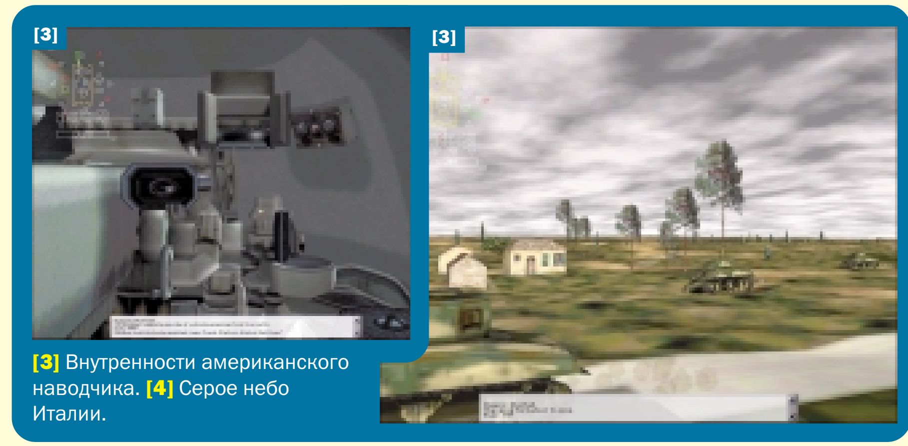
Примерно та же ситуация со стрельбой по пехоте. Засаживаем 88-миллиметровый осколочно-фугасный прямо в толпу. И хоть бы кто почесался.

Искусственный интеллект. Пожалуй, самое интересное здесь – это то, как ведут себя пехотинцы, попавшие под обстрел. Те, кто играл в Close Combat, не дадут соврать: как угодно, но только не вскакивают и не бегут в рост к ближайшему укрытию. Потому что можно и не добежать.

Там есть еще одна интересная особинка: существование “большого начальника”. Если ваши дела пошли неважно, то “большой начальник” может приказать другому взводу, который до того находился в резерве где-нибудь неподалеку, следовать вам на помощь. У врагов такой тоже есть – он может распорядиться отступать.

Вот она, тактика

Хорошо. Очень хорошо. Неровный рельеф местности и всякие кустики с деревцами свою работу делают. Нужно уметь правильно выбирать позицию и оценивать угрозу – разумеется, принимая во внимание как возможности противника, так и свои



[3] Внутренности американского наводчика. [4] Серое небо Италии.

собственные. Здания, которые можно разрушить, сделаны не для красоты – обломки могут дать укрытие. Наверное. Перед началом миссии вам сообщат силу и направление ветра. Вам это пригодится при постановке дымзавес (дымзавесы, кстати, замечательные – в отличие от других танковых симуляторов через них и в самом деле ни черта не видно). Боевые порядки действительно имеют значение. Кстати, если мы организуем оборону, то машины не обязательно будут тупо выстраиваться вокруг вас в указанном строю. Каждому танку взвода можно назначить свою, особую позицию. Прямо на местности. Мышкой.

Именно эти нюансики подкупили меня больше всего. Казалось бы, с реалистичностью здесь все в порядке. Но вот эта чертова бронепробиваемость...

Эй! Жратву привезли?

Кампании PE состоят из фиксированных миссий. В хронологическом порядке: Северная Африка, Италия и Франция. По выбору – либо на американской, либо на немецкой стороне. Ну и ладно.

Хотелось бы отметить очень мило сделанный “менеджмент”. Снабжение не то, чтобы очень уж критично, но все же постоянно напоминает, что танки нужно заправлять и вооружать. И даже апгрейдить – к примеру, такими вещами, как зенитные пулеметы или дополнительные броневые экраны.

И, разумеется, тут есть личный состав со своими “скиллами”. Что интересно, одного и того же человека можно ставить на разные должности. Наводчик? Наводчики у нас уже есть. Так что придется тебе поработать механиком-водителем, парень. Да, я знаю, что с пушкой ты управляешься лучше...

Неплохо.

Боевые потери

Ну что ж. Настало время все взвесить.

Несмотря на некоторые новшества, графика мне активно не нравится. Можно было куда лучше.

Реализм в целом. Скелет очень даже правильный, изящный такой скелетик, но мясо на нем наросло не всегда там, где надо. Наблюдаются грубые ляпы. Перегруженность техническими деталями начинает работать не на реализм, а ПРОТИВ него (кстати, исключительно редкое явление).

Что будем делать? Есть у меня одно предложение. Подождем патча. Иногда “заплатка” очень прилично меняет gameplay. Так что теперь наше дело – ждать и надеяться. И играть.

Наверное, все же во что-нибудь другое. EXE





ПРАВОЕ КРЫЛО

NATIONS: FIGHTER COMMAND

• Андрей Ламтюгов •

Авиасимуляторы эпохи второй мировой пошли косяком. MicroProse, Microsoft, Jane's... Ожидалась и пара вещей от Psygnosis. Ожидания сбылись. По крайней мере наполовину. Сейчас предметом нашего рассмотрения является игра Nations: Fighter Command. Чем же она оказалась?

Хороший вопрос. С одной стороны, можно с относительно чистой совестью сказать – ничем. Вещь, мягко говоря, странная. С другой – тут есть о чем поговорить. В некоторой степени NFC напоминает Luftwaffe Commander: вот что получается, когда разработчики полностью игнорируют сложившиеся законы жанра, не имея на то достаточных оснований.

Глядя через плечо

Начнем с элементарного. Графика – на относительно высоком уровне. Но и не без накладок. Стандарт, согласно которому управляющие плоскости самолета (по меньшей мере своего) должны двигаться, установлен примерно три года назад; современный авиасимулятор без этого немыслим. Увы, NFC этот стандарт манкировала. Ну и шут с ним.

Земля. Неплохо... до тех пор, пока речь не заходит о горной местности. Тут авторы здорово сэкономили на полигонах, поэтому местные горы имеют пирамидальную форму (я немного преувеличиваю, но именно немного).

Небо и облака. Смотрю, и ничего со мной не случается. То есть бывает и хуже.

Взрывы в воздухе. Оценка: хорошо. Сразу видно, что разработчики долго и упорно изучали соответствующие кадры кинохроники. Вот, кстати, интересное наблюдение: подбитые самолеты здесь никогда не оставляют за собой дымных шлейфов. Я имею в виду настоящие, густые шлейфы, а не то, что вырывается из носика чайника в процессе его закипания. Хочется продолжить фразой, состоящей из одних вопросительных знаков.

А что нервирует больше всего – так это диск винта. Точнее, то, как его изобразили. Вы, должно быть, знаете, КАК их делают все нормальные люди. Здесь же попытались нарисовать обычные лопасти, только вращающиеся на очень большой скорости. Результат... скажем так: нехороший.

Резюме. Если знакомиться с NFC, не вникая в его суть (скажем, временами заглядывая другу через плечо), то общее впечатление будет не таким уж плохим. Именно графика спасает игру от совершенно позорной итоговой оценки.

Крутим ручки

Боевой интерфейс и управление, извините за *груб. усил.*, поганые. Фактически, отсутствует такое понятие, как "выбор цели". Padlock есть, но его можно включить лишь тогда, когда в перекрестье пойман вражеский самолет. А нет выбора – нет и указателей на цель.

Кабина не отключается. И вид через прицел не масштабируется. "Строка состояния", в которой указываются ваши курс, скорость и высота, отсутствует (напомню, что на самолетах тогда не было ИЛС). Короче говоря, в кабине все не как у людей. Но это только начало.

Это первый на моей памяти авиасимуля-



[1] "Мустанг" со товарищи. [2] Sancta simplicitas. "Спитфайр".

тор, в начале каждой миссии которого надо нажать клавишу "J", после чего на экране появляется сообщение "Joystick Enabled". Еще одна фраза, состоящая целиком из вопросительных знаков.

Но самое интересное начинается, если эту клавишу и впрямь нажать. Такое впечатление, что разработчики понятия не имеют о таких вещах, как "динамика реакции на отклонение" и "мертвая зона джойстика". Честно говоря, я раньше тоже не очень понимал, что это такое, — до тех пор, пока не выяснил, что когда ручка находится в нейтральном положении, самолет начинает диким образом вихляться. По этому поводу авторы высказались в readme примерно так: "Самолеты очень чувствительны к отклонению ручки, это реализм, но криворукие производители джойстиков об этом не знают, и..." Друзья, "реализма" подобного рода вы не найдете больше нигде. Добавим, что многие симы позволяют очень тонко настраивать реакцию машины на отклонение джойстика (не в ущерб реалистичности).

Убил гада...

AI. Жалкое, душераздирающее зрелище. Не было такого, чтобы меня сбил вражеский самолет. Зенитки — бывало; столкновения в воздухе — не без этого (когда начал проявлять излишнюю наглость в лобовых атаках); столкновения с землей — случались (потом мы поговорим о причинах). А вот от воздушного врага смерть принять — ну никак! Видимо, AI просто недостает агрессивности (а вот в WWII Fighters ее хватало с избытком).

Хорошо, а что у Искусственного по части оборонительных маневров?

Полная пассивность. Можете пристроиться к нему в хвост и начать пристреливаться. В некоторых (не слишком частых) случаях он попытается вас стряхнуть, но это как раз то, что называется "жалкие потуги". Как правило, по завершении таких маневров он еще крепче вписывается в прицел.

Если врагов что-то и спасает, то только то, что в этой игре за ними следить гораздо сложнее, чем обычно.

Куда пошел?!

Так самолеты не летают. Штопора нет вообще, толком нет и обычного сваливания. Самолет практически никогда не теряет управления. Потерянная в бою высота набирается с неимоверной легкостью.

У NFC есть одна фирменная черточка. То, как машина ухает вниз на виражах. Из-за этого я теперь побаиваюсь вести бой на малых высотах. Впишешься в землю и сам не заметишь, как. Самолет "проседает", подняв нос кверху, а потому обнаружить близость грунта довольно сложно. Мне приходилось видеть разные летные модели, достоверные и не очень, но ни в одной не наблюдалось такого эффекта (наряду с прочими). Речь идет, разумеется, о режиме Ultra-Realistic. Вообще, самолеты, конечно, отличаются друг от друга.

По-настоящему оригинальная вещь — это оружие. Как мне показалось (впрочем, здесь я могу и ошибаться), огневая мощь у всех самолетов равна, разница отслеживается только в размерах боекомплекта (скажем, у FW-190 он больше, чем у Me-109), а эффективность воздействия по цели определяется выставленным уровнем сложности. Если это Hard, то долбить надо довольно долго, если Easy, то от легкого пинка тут же отламывается крыло. Одно время мне казалось, что так бывает только с правым крылом цели; дальнейшие эксперименты показали, что это не совсем соответствует действительности — иногда достается и левому. Но, пожалуй, вот эта нависшая над злополучной плоскостью карма и определила впечатления от всего продукта.



[3] Так немецкие самолеты помечаются на расстоянии.

Модель повреждений самолета игрока. Есть.

Что и как вообще

В рамках кампании — исключительно фиксированные миссии. Взлетать надо не всегда. Садиться не приходится никогда (если нет особо острого желания). Есть еще и Instant Action, правда, он не совсем Instant, так как надо выбрать его характер (воздушный бой, штурмовка...) и свой самолет. Интересно, что можно летать на немецком самолете за союзников.

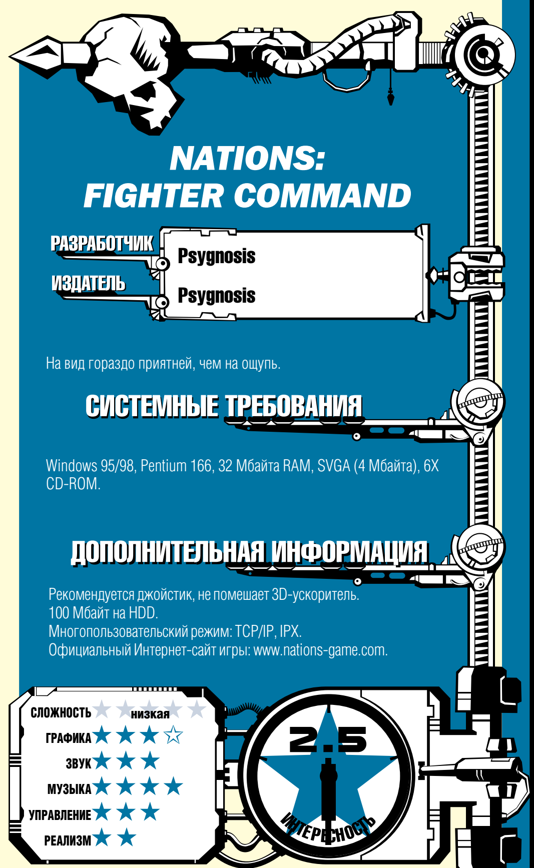
Разных машин довольно много. Но в режиме кампании выбирать их нельзя: все зависит от миссии — что дадут, на том и полетишь. Интересно, что если играть за немцев, то где-то во второй половине кампании вас посадят на Me-262, а потом вновь попросят сесть в FW-190, — надо думать, для того, чтобы в финальных миссиях жизнь медом не казалась.

Ни одного доброго слова

Именно так, не сказал. Можно, пожалуй, отметить музыку, которая совершенно не напрягает.

Но. Это не самолет. Более того, если абстрагироваться от летной модели, оружия, AI, etc., то придется сказать, что это неважный авиасимулятор просто с точки зрения стандартов жанра.

(Однако ж со стороны, "из-за плеча", повторюсь, смотрится относительно неплохо. На чем и выигрывает от одного до полутора баллов. Ибо некоторые "изделия" лишены даже этого...)



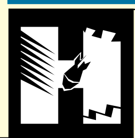


НАРОДНАЯ ЗАБАВА

DIRT TRACK RACING

• Михаил Судаков •

А ведь они уже начали мне нравиться, эти австралийцы. Powerslide был немного скользковат, но зрелищен и играбелен. Неплохой подарок скучающему любителю гонок. И как пели, как пели! "Мы очень надеемся, что эта игра вам понравится. Следующее наше творение будет еще лучше, красивее и интереснее". Я им поверил.



Народная забава американцев — NASCAR Racing — известна всем. Увлекательность езды по бесконечным овалам не единожды воспета в рецензиях коллег, откуда благополучно перешла в русский народный нецензурный фольклор. Сядешь, бывало, за лицензированную машину, примеришь на себя шкуру реального гонщика и нарезаешь круг за кругом по самой настоящей трассе, ее мать. Красота... одинокие вспышки фотоаппаратов пробуждают ото сна и т.п. и т.д... И нет от этой напасти никакого спасения ни в США, ни в России, ни даже в Австралии. Овалы, они везде овальные.

Что такое DTR?

Конечно, Dirt Track Racing ("Гонки по грязи") — это не NASCAR. Другие машины и правила, иные трассы. Средний размер "грязевого" трека намного меньше, хотя принцип построения — минимум неожиданных поворотов и максимум относительно "прямой" езды — незыблем. Западные коллеги восторженно кричат о "15-20-ти разнообразнейших треках: Овалы, D-овалы, Треугольные овалы, Яйце-овалы и Восьмерки". Любого нормального человека такое разнообразие загонит в летаргический сон лет на двести, но... Только не австралийца. Для него это святое. Грязными руками просьба не трогать.

Вкратце попытаюсь описать последовательность действий игрока, рискнувшего одолеть Dirt Track Racing в режиме "Карьера". Для начала надо купить машину. Из всех представленных "красавцев" денег хватает лишь на что-нибудь убогое, стоимостью $500. После покупки остается такая же сумма, которую можно пустить на апгрейды или же приберечь до лучших времен.

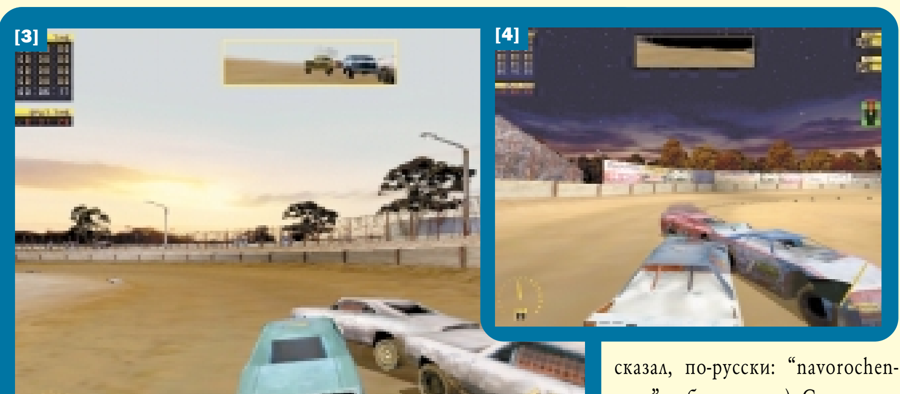
Чем сложнее и престижней соревнования, тем крупнее призовой фонд. Вы привлекаете внимание спонсоров, зарабатываете мегабаксы и улучшаете свою машину до тех пор, пока улучшать станет нечего. Теперь "конфетку" можно продать и купить что-нибудь покруче — если, конечно, хватит наличности. В общем, все как обычно, и сам по себе этот режим довольно интересен — проверено на NFS:HS и Gran Tourismo. Кабы не специфика Dirt Track Racing...

Хорошо, практику и квалификацию можно пропустить, хотя и не рекомендуется. Забросят на 60-е место — отдувайся как можешь. Количество кругов тоже сокращаемо — до половины, четверти или трех четвертей. То есть все предпосылки для уменьшения занудности езды имеются, программисты честно воплотили их в жизнь и наивно надеются, что кто-нибудь будет ими пользоваться. Щаз.

Истинные ценители DTR скажут: "Попсня!", а аркадников поджидает такой милый сюрприз, как многократная езда по одной и той же трассе. А чего вы, собственно, хотели? Участников тьма тьмущая, а треки маленькие — больше семи машин на них не помещается. Плюс ква-



[1] Вид из кабины. Три с плюсом. [2] Традиция такая: выиграл — вози клетчатый флаг.



[3] Типично Powerslide'овский закат. **[4]** Завязывайте с овалами, братцы. Давайте потолкаемся маленько.

лификация эта... Вот и приходится "проходить" одну трассу бесчисленное число раз...

Кары и треки

Весь комизм ситуации в том, что упрекнуть Ratbag в занудности ну никак нельзя. Ведь ребята сделали все, чтобы максимально сблизить настоящий DTR и DTR виртуальный. Машины ведут себя весьма правдоподобно, а уж настройки... О, это тема для отдельной статьи. Настроек много, они до крайности детальны, они даже видны невооруженным глазом! Можно увеличить размер колес, угол поворота относительно оси, давление воздуха... Все это визуально отображается сначала на 3D-схеме, а потом и в самой игре. Чудесно, просто чудесно!

По типу покрытия трассы отличаются примерно так же, как и по форме. То есть: грязь сухая, грязь мокрая, грязь увлажненная. Неправильные настройки чреваты безумными кульбитами и черным флажком дисквалификации, так что будьте бдительны – ремонт стоит денег, а за вылет из гонки призов еще никто не давал.

Да, машину можно покорежить, хотя и не очень сильно. Помятый бампер – без проблем. А вот разбитое стекло, отлетевшее колесо или что-нибудь похлеще – за этим отсылают к совершенно другим играм. К тем же NFS:HS, F1 Racing Simulation или Demolition Racer. Что печально, ибо от игры с таким названием воленс-ноленс ожидаешь тотального беспредела и заляпанных по самое нехочу дверей. К слову, ничего и не пачкается. Где грязь, я вас спрашиваю? Где грязь?!

Шаг вперед?

Что касается графики. В одном из интервью представитель Ratbag клялся и божился, что графика будет "лучше, быстрее и навороченнее" (он так и сказал, по-русски: "navorochennaya", я был в шоке). С прискорбием должен заметить, что not at all. Специфика "серьезных" игрушек, наверное... Но ведь у них был хороший, даже отличный "движок"! У них были умопомрачительные трассы и красивые, стильные машины! Увы. Потеряв постапокалипсический налет, гонка от Ratbag потеряла и свою привлекательность.

Унылые, безыскусные и одноцветные трассы. Примитивные, низкокачественные модели машин. Игра не выглядит и вполовину так же, как Powerslide. Жалко дизайнеров, растративших свое искусство на копирование "реальных" прототипов, жалко программистов, убивших ресурсы на физическую модель – в ущерб количеству полигонов и качеству текстур. Они совершенно правы, так и надо – любители симуляторов выбирают реалистичность, а не красоту, тем более что на фоне всевозможных NASCAR'ов игра выглядит неплохо. Но если бы вы знали, как больно переходить с Powerslide к DTR! Ratbag сами поставили планку на приличную высоту, а теперь не могут ее перепрыгнуть.

Хотя есть и положительный момент. Немного доработан софтовый engine, что позволяет держать приличные fps даже на компьютерах без акселератора. Речь идет, конечно, о довольно неслабых компьютерах.

Что же у них получилось

Если кто-то ходит, как утка, плавает, как утка и даже крякает, как утка, – увы, уткой здесь и не пахло. В лучшем случае нам подсовывают селезня, в худшем – утко-робота. Такой простой и немного жестокий урок преподали мне в Ratbag. Я не жалуюсь, нет! Я просто хочу, чтобы со мной поступали честно. И говоря: "Будет лучше", не имели в виду: "Будет совсем по-другому". Да, в DTR можно включить аркадный режим, свести на нет проблемы сцепления с дорогой и сразу же отхватить неплохую машину. Но, уважаемые, в каком страшном сне вы видели аркадника за NASCAR'ом?

Ставя Dirt Track Racing очень-очень средние рейтинги, чувствуешь себя настоящим предателем. Ведь наши австралийцы действительно старались и вложили в игру всю душу. Непонятно только, для кого старались и вкладывали... Есть "серьезные" гонки, привлекшие к себе массу игроков далеко не симуляторного склада: F1RS, Superbike World Championship, Colin McRae Rally... Dirt Track Racing, увы, не встанет в их ряд по множеству причин, описанных выше.

Меня же греет надежда, что игра разойдется в США и Австралии приличным тиражом и на вырученные деньги Ratbag сотворит что-нибудь менее специфическое и занудное. Powerslide 2, например. Formula 1, мотогонки, ралли... Да что угодно! Только без овалов, пожалуйста. Только без овалов.

P.S. Самое печальное, что даже издатель, похоже, счел проект "проходным". Тут и там на бортиках мелькает реклама Deer Hunter 3. Так и чудится: "Купите копию "Охотника за оленями" и получите СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНО игру Dirt Track Racing – от создателей Powerslide!!!" Обидно...





НОЛЬ ЭМОЦИЙ

US AIR FORCE

• Андрей Ламтюгов •

Итак, вышла полная версия Jane's USAF. Напомню, что ее "дему" мы рассматривали в предыдущем номере и нашли массу интересных вещей, вроде безвредных шестнадцатикратных перегрузок и прочего. Народ, успевший ознакомиться с этим делом, в целом остался доволен. Произносились даже слова "Наш выбор". Ну и как?

Никак. Самая простая причина – мы не даем "Наш выбор" симуляторам, в которых лагерь террористов прикрывается ракетными катерами, вкопанными в землю.

Причина простая, но не единственная.

Человек-оркестр

Нам обещали довольно оригинальную вещь. Карьеру. Настоящую. Начиная с учебного курса и кончая генеральскими звездами. "Хочу быть штурмовиком!" – "ОК, вот тебе твоя судьба, распишись здесь".

Ничего такого в игре нет. Есть несколько кампаний, состоящих из серий pre-scripted-миссий. "Всеохватность" игры проявляется в том, что одно задание мы выполняем на F-15, а следующее уже на F-16. А потом еще на чем-нибудь. Мне это совершенно не понравилось.

В принципе, самолет можно выбирать в рамках одной миссии. Задания довольно сложные по своей структуре, обычно на них вылетают несколько звеньев разнотипных самолетов. К примеру, A-10 долбят наземные позиции противника, а F-16 прикрывают своих сверху. Хочешь – полезай в "Тандерболт", хочешь – в "Фолкон". Но это в принципе. AI несколько дохловат, что ограничивает возможность выбора – компьютеру нельзя доверять критический участок, в противном случае миссия может оказаться проваленной не по вашей вине. Тут, кстати, сохранилась одна интересная черточка Israeli Air Force: за каждого сбитого коллегу вас штрафуют по очкам. Вот такая круговая порука.

Полная стандартизация

По своим летным моделям самолеты действительно отличаются друг от друга. А вот по оборудованию – не особо. Стремление подвести все под один знаменатель привело к тому, что у A-10 образовался радар. Правда, небольшого радиуса действия, но все же радар.

Фактически, на этом устройстве и висит все нанесение ударов по наземным целям. В этой игре "Мейверик" – это оружие "fire and forget". Переводим радар в режим "воздух-земля" и перебираем цели Enter'ом, не забывая сопровождать каждое его нажатие пуском ракеты. Лучше всего проделывать эту операцию, предварительно нажав F4. Эта клавиша дает вид на цель с малого расстояния, и мы всегда можем пропустить что-то нежелательное (к примеру, не стоит долбить все пусковые установки на позиции ЗРК, достаточно вывести из строя радар, стоящий посередке).

Все нормально

На диком Западе роль и место USAF обычно определяют так: неплохой инструмент для того, чтобы подсадить своего неопытного знакомого на авиасимы. Утверждение несколько спорное. Я бы выбрал что-нибудь другое...

А так продукт не вызвал у меня абсолютно никаких эмоций. Все у него на уровне "чуть выше среднего". Пожалуй, есть смысл кое-что подлатать. А так все нормально – просто не цепляет. Твердая четверка.

[1] Здесь попадаются и довольно экзотические вещи. [2] Без "Мейвериков" при штурмовке делать нечего.



R P



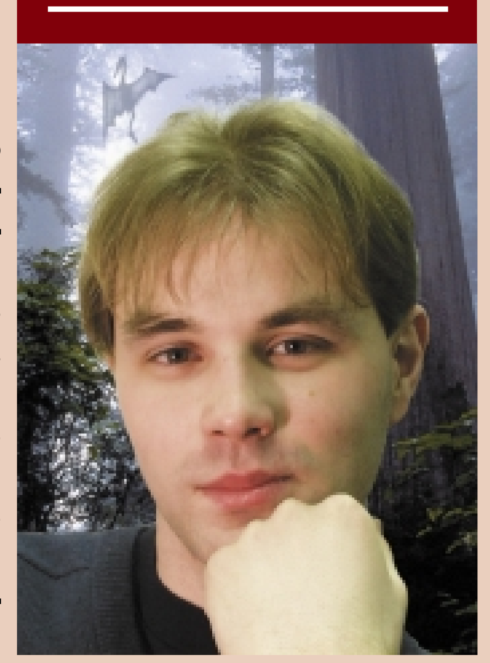
ЧТО ГОД ГРЯДУЩИЙ НАМ ПОДГОНИТ?



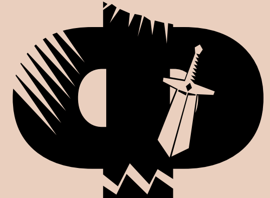
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

Типичный blah эгоиста с мечтательным видом



Странный получился подзаголовок. В стиле Clockwork Orange и одного знакомого университетского профессора. Последний, правда, говорит преимущественно по-английски в силу своей национальности, но совершенно спонтанно вставляет в свою речь меткое русское словцо. Звучит крайне экзотично. Кстати, об экзотике... На носу раскрученная дата и проблема Y2K. Пройти мимо такой темы в декабрьском номере, (далеко не) последнем в этом тысячелетии, совершенно невозможно.



ормулировка "Проблема 2000 года" приобрела для меня очень странное значение. Пожалуйста, не подумайте, что это касается ошибки в электронных приборах. Ну свалится с неба пара уругвайских самолетов – но ведь свалится над Уругваем! Наши железные птицы к концу декабря, вероятнее всего, окончательно замерзнут и не заведутся до начала лета. Рисуем "минус". Каску под ушанку можно не надевать. То же касается падения станции "Мир" на Париж: нас там не будет. Реальная Y2K-проблема состоит в том, как встретить ОЧЕРЕДНОЙ новый год достойно. То есть так, чтобы потомки еще долго приходили в ужас от одной сентиментальной улыбки дряхлого прадедушки Скара. Пусть дым стоит коромыслом, а мирные соседи встают на уши. Всем нам просто повезло отмечать такую дату. Безумные идеи приветствуются, друзья мои.

Веселье было решено начать с глобальной реорганизации колонки. Для этой цели были проштудированы все материалы, касающиеся гвоздя декабрьской ролевой программы, а именно Diablo 2. Но на пути молодого и прогрессивного начала встала двойная берлинская стена. На ближнем ее бруствере расположился готовый защищать журнальные ценности ББ, а на дальнем, неожиданно для всех, оказалась вся команда Blizzard в полном составе. Кроме шуток! Обожаемые народом творцы всех War-, Star- и Diab-крафтов объявили о перенесении даты релиза D2 на первый квартал 2000 года. Какое низкое коварство, согласитесь. С другой стороны, многие поклонники этого проекта, включая меня, избавлены от необходимости провести все праздники за дисплеями своих машин.

А потому план колонки меняется с радикально-революционного на пропагандистско-просветительский. Ее цель: одновременно показать всю драгоценную россыпь замечательных RPG, ожидающих человечество в новом году, и обеспечить вам спокойные праздники. Никаких серьезных релизов в 1999-м, увы, уже не предвидится. Разве что ушедшая на "золото" Ultima IX: Ascension не задержится где-нибудь по дороге на пару годков и все-таки появится на прилавках 24 ноября после пяти долгих лет пластических операций. Удачи ей и всем нам, потенциальным Аватарам.

Оставь надежду всяк

В целях правильного расположения информации в извилинах читателей было бы разумно начать повествование о делах недалекого будущего с таблицы релизов, традиции, к сожалению, уже забытой почти во всех отделах Game.EXE. Итак, вашему вниманию представляется список RPG-релизов следующего года,

который будет постфиксно снабжен слабыми попытками предсказать дальнейшую судьбу самых интересных ролевых направлений.

Игра	Издатель/Разработчик	Сайт игры	Дата выхода
Anachronox	ION Storm/Eidos	www.anachronox.com	20 марта 2000 г.
Arcanum	Sierra/Troika	www.sierrastudios.com/games/arcanum	3-й квартал 2000 г.
Atriarch	World Fusion	www.atriarch.com	2000 г.
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	www.interplay.com/bgate2/	2000 г.
Chaos Kingdom	Humansoft	www.humansoft.com	4-й квартал 2000 г.
Demise: Rise of the Ku'tan	Artifact Entertainment	www.artifact-entertainment.com/demise/	3-й квартал 2000 г.
Deus Ex	ION Storm/Eidos	www.deusex.com	3-4 кварталы 2000 г.
Diablo 2	Blizzard	www.blizzard.com/diablo2	1-й квартал 2000 г.
Dragonflight	Grolier Interactive UK	pern.grolier.co.uk	4-й квартал 2000 г.
Everquest: The Ruins of Kunark addon	989 Studios		1-й квартал 2000 г.
Eon	Neogames	www.neogames.com/eon.htm	2000 г.
Good & Evil	Cavedog Entertainment/GT Interactive	www.cavedog.com	1-й квартал 2000 г.
Final Fantasy VIII	Square/Eidos	www.finalfantasy8.com	1-й квартал 2000 г.
Gothic		Piranha Bytes/Egmont www.gothicthegame.com	4-й квартал 2000 г.
Hern: Bloodline	Auran Games/EA	www.auran.com/games/bloodline/	4-й квартал 2000 г.
Hero's Journey	Simultronics	www.simultronics.com	3-й квартал 2000 г.
Icewind Dale	Black Isle/Interplay	www.interplay.com/icewind/	2-й квартал 2000 г.
Legend of the Blademasters	Ronin Games/Ripcord	www.blademaster.com	1-й квартал 2000 г.
Might & Magic VIII	New World Computing/3DO	www.mightandmagic.com	2000 г.
Neverwinter Nights	Bioware/Interplay	www.neverwinternights.com	4-й квартал 2000 г.
Nox	Westwood Stuidios	www.westwood.com/games/nox/index.html	1-й квартал 2000 г.
Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	www.planescape-torment.com	1 января 2000 г.
Pool of Radiance II	SSI	www.ssionline.com	4-й квартал 2000 г.
Shadowbane	Wolfpack Studios	www.shadowbane.com	4-й квартал 2000 г.
Soulbringer	Gremlin Interactive	www.gremlin.co.uk/games/soulbringer/	1999-2000 гг.
Summoner	Volition/THQ	www.summoner.com	3-й квартал 2000 г.
The Elder Scrolls 3: Morrowind		www.bethsoft.com/tes/tes3.html	2000-2001 гг.
Throne of Darkness	Click Entertainment/Acclaim	www.acclaim.net	2000 г.
Ultima Online 2	Origin Systems/EA	www.uo2.com	3-й квартал 2000 г.
Vampire: the Masquerade	Nihilistic/Activision	www.activision.com/games/vampire/	1-й квартал 2000 г.
Werewolf: The Apocalypse	Dreamforge/ASC	www.ascgames.com/100-GAMES/werewolf/index.html	1-й квартал 2000 г.
Wizardry 8	Sir-Tech	www.sir-tech.com/products/wizardry8/index.html	2000 г.

Как видите, ничего революционного. Пачка не слишком выразительных пока онлайновых RPG, стойкие продолжения антикварных серий M&M и Wizardry, а также молодая поросль проектов на плодородной почве "движка" от BioWare Corp. и ее Baldur's Gate. Кстати, вы заметили в таблице название BG2: Shadows of Amn? Это самая горячая новость, она даже не успела попасть в Game-Информбюро, появившись за два дня до отплыва журнала в печать. Зато, благодаря колонке, я имею счастливый шанс восстановить справедливость и немного рассказать о "таинственном" проекте от BioWare. Собственно, никто очень сильно и не сомневался. Появление BG2 так же естественно, как существование Q3, TR4 или Windows 2000.

Двойняшки Baldur's и Icewind

Будем откровенны, после двух прохождений BG к добавке относишься с известной умеренностью в аппетите. BG2? Хорошо, почему бы нет?

Разработка Shadows of Amn ведется уже солидное время, с января этого года. BioWare решила пока не трогать удовлетворяющий их нужды "движок" BG, а вместо этого сконцентрироваться на сюжетной линии, новых мирах, монстрах и дополнениях к AD&D-правилам первой части игры. Действие BG2 начинается через несколько месяцев после событий ее предтечи и продолжает историю того самого героя, предположительно, божественного происхождения. Мы снова обнаружим подле себя верных спутников: Minsc, Imoen, Jaheira опять захотят попытать счастья бок о бок с вашим персонажем.

В отличие от географически строгой первой BG, ее продолжение будет содержать весьма нестандартные регионы. Кроме логически вытекающего из названия игры города Amn вы сможете полюбоваться красотами подводного мегаполиса, посетить одно из elemental-измерений, а также ознакомиться с demonic-миром. Заманчиво, не так ли? Впрочем, еще более интересным вы найдете новое experience-ограничение, трагически известный XP Cap: 2950000! Таким образом, некоторые персонажи смогут добраться до 24 уровня и действительно почувствовать себя полубогами. В качестве милого бонуса BG2 предлагает мощную систему специализации героев. Thiefs могут быть трансформированы в Assasins, Paladins в Cavaliers или Undead Slayers, Rangers в Beastmasters, Bards в Jesters, а Warriors в Barbarians. Новые rangers смогут пользоваться двумя мечами, а beastmasters будут обладать способностью приручить любое дикое животное, заставить его сопровождать и охранять вашу партию. Но не обольщайтесь, только одно животное!

И заключительный штрих. Главному герою Shadows of Amn будет преподнесено владение, на землях которого он сможет поставить постройку, соответствующую его классу. Warrior получит цитадель, mage поселится в башне, а thief обоснуется в guildhouse. Причем каждое из владений будет так или иначе вплетено в общую канву сюжетной линии. BioWare неохотно рассталась с планами устроить осаду воинского замка. "Бездомные" персонажи обретут награды в форме специфических квестов, заканчивающихся приобретением нового имени класса или могущественного артефакта.

С милленн... то есть с Новым годом?

В Багдаде все спокойно. Хиты Y2K не собираются хоть как-нибудь выгодно отличаться от хитов Y2K-1. Представляете, никто не хочет устраивать нам, игрокам, райскую жизнь, начиная с первого, нет, со второго января нового года! А раз так, подобную подлость можно воспринять единственным образом: презрительно выпятить нижнюю губу, расправить плечи и независимой безразличной походкой войти в новый год.



[1] Это Baldur's Gate 2. [2] Это тоже Baldur's Gate 2. [3] И это тоже Baldur's Gate 2 [4] Вы будете смеяться, но это тоже Baldur's Gate 2.



Тема избитая, но противостоять порыву нет никакого желания. Из уст рвется слоган “Microsoft и Origin — близнецы братья!”. Глаза с негодованием смотрят на очередное сообщение о фатальной ошибке в демо Ultima IX, а руки готовы бросить нежный рассыпчатый торт в лицо Ричарду Гэрриоту (разумеется, Richard Garriott). “Стал играть в орлянку и покатился”, — однажды заметил по поводу людей, подобных Гэрриоту и Гейтсу, один известный персонаж.

ULTIMA RATIO GARRIOTT

• Александр Вершинин •

ULTIMA IX: ASCENSION

Разработчик	**Origin**
Издатель	**Electronic Arts**
Официальная дата релиза	**Декабрь 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 310 Мбайт** (увы, на диске никак!..)
Официальная Интернет-страница	**www.ultimaascension.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 450), 32 Мбайта RAM (рек. 128), Glide- или Direct3D-акселератор.**
Дополнительная информация	**Лучше инсталлировать в default-директорию. Так можно избежать очень многих багов.**



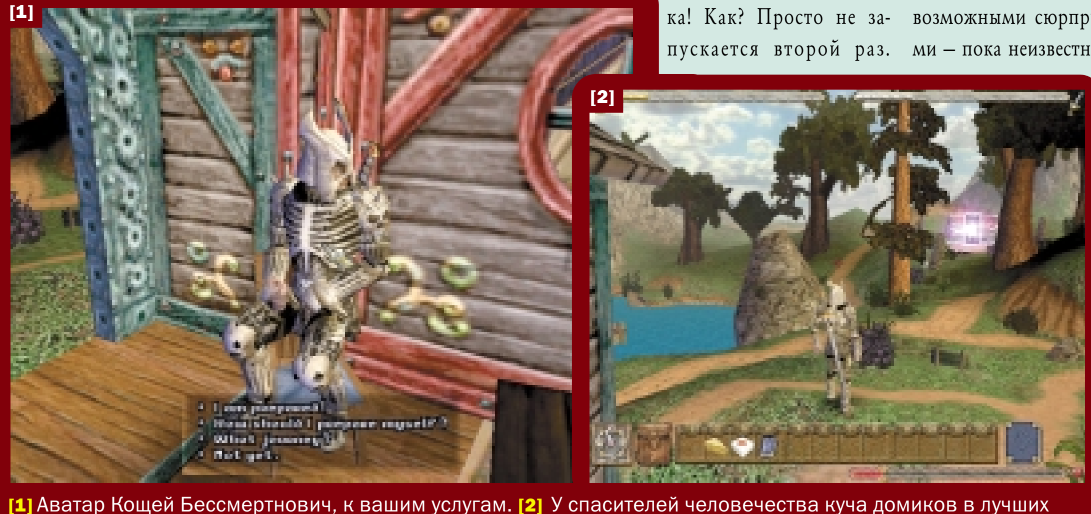
“Размазать ролевую Лариску по стенке!” Это жарким негодованием масс дышит родная ICQ. Друзья мои, размазывать и втаптывать – дело абсолютно неблагодарное. Одна секунда, и клиент на небесах. Слишком просто, безболезненно. Акция должна быть долгой, утонченной по своей сути и применяемым методам. Средневековые испанцы возвели пытку в ранг искусства, и с ними сложно не согласиться. Люди крайне образованные и интеллигентные для своего времени, они знали толк в мести.

Пять лет одиночества

Сложно поверить, что игра может находиться в разработке целых пять долгих лет. За это время Ascension успела пару раз сменить рабочий “движок”, не говоря уж о бесчисленных корректировках самой концепции и кадровых перестановках. Думаю, на Ultima IX не осталось ни одного живого места.

Собственно, она так и выглядит. “Дема” с рекордным размером (310 мегабайт в архиве!) буквально кишит багами всех калибров и мастей, а также добросовестно тормозит под Glide’ом и Direct3D на машине с P500 и Voodoo3. Еще один рекорд сомнительного рода. Самый любимый уже заслужил имя собственное “Baby one more time”. Не знаю, как на других компьютерах, но на моем Ultima IX недвусмысленно напрашивается на полную переустановку после первого же запуска! Как? Просто не запускается второй раз. Видимо, это новая политика Origin: либо все, либо ничего. Не закончил игру с первого запуска, начинай заново. Ultimатум нового поколения идеальных консольных игр. Последний довод г-на Гэрриота.

Следующий вопрос: как оно выглядит? Для RPG в классическом понимании термина – очень странно. Начиная с чем-то похожего на образец из Trespasser (чертовски неудобная штука!) интерфейса и заканчивая уже давно беспокоящим публику видом от третьего лица. Хорошо, что из скриншотов невозможно было понять, как проистекают сражения с монстрами. Иначе клан Ultima Dragons успел бы спланировать покушение на бессменного руководителя проекта Ascension. Теперь действовать уже поздно. Ultima IX: Ascension, начиненная всевозможными сюрпризами (хорошими или плохими – пока неизвестно) для собственных поклонников, готова к релизу.



[1] Аватар Кощей Бессмертнович, к вашим услугам. [2] У спасителей человечества куча домиков в лучших уголках планеты.

Lubok Incorporated

По крайней мере хотя бы один из заявленных пунктов features имеет большой шанс оказаться выполненным. Графика. Engine игры действительно является самым сложным из всех, ранее использовавшихся в RPG, – хотя и не дотягивает по своему уровню до современных 3D-шутеров.

Ascension не хватает исключительно внешнего лоска. "Движок" страдает склонностью к правильной прямоугольной геометрии объектов, а все без исключения персонажи и монстры нуждаются в экстренной переделке анимации движений. Поэтому первый же настоящий монстр "демы" по кличке Gazer выглядит пугающе. Дряблый черный комок непонятно чего в окружении квадратных глазных яблок способен вселить панический ужас даже в души самых крепких аватаров. Перед ним бледнеют и похожие на медведей гризли крысы подземелья Despise, и прикидывающиеся обычными лебедями исполинские, давно вымершие птицы дронт, и весело плавающие в пруду близ обиталища гадалки.

[3] "Ава-а-атар! Ты опять забыл куда бросил свои штаны!" [4] Это самый зрелищный вариант генерации персонажа в RPG.

Зато мир выглядит просто шикарно. Сочные краски, плавные линии земного ландшафта и небывалое обилие мельчайших деталей делают соревнование с "движком" Ascension зряшным занятием. Правда, есть один минус, странная игра с масштабом. Если повнимательнее взглянуть на окрестности земного жилища Avatar'а, складывается интересное впечатление "пожатости", несуразного нагромождения разнообразных деталей окружающего мира друг на друга. Все эти крохотные идеально выпуклые пригорочки, милые деревца и полированные лужицы-пруды создают впечатление лубочности, избавиться от которого совсем непросто. Действительно, два шажка влево – и мы в каких-то диких каньонах. Еще три вправо – в лесной чаще. А если обернуться, оказываешься прямо рядом с гигантских размеров палаткой и аккуратно разложенным костерком. Мимо весело порхают бабочки – даром что не феи. В мозгу крутится дурацкая мысль, что Avatar наконец-то попал в желтый дом и теперь сидит на лошадиных дозах успокаивающего. Морфин называется.

Позор британнских джунглей?

Покамест топ самых отвратительных новшеств Ascension возглавляют две вещи: походка одетого в доспехи Avatar'а и алгоритм ведения ближнего боя. Первое описанию просто не поддается – это надо видеть. Что касается борьбы с монстрами, серия Ultima наконец скатилась до принципа всех 3D-шутеров. Навел прицельчик, нажал левую кнопочку. Потом нажал еще, еще, еще и еще немного еще. А Лариска умела целиться автоматически! Недочетик-с.

Ненавистная акробатика все-таки присутствует в изрядных дозах, но на этот раз с прыжками и ужимками может справиться даже ваш покорный слуга. Благодаря новому интерфейсу прыгать стало очень просто – и без всяких шансов промахнуться. Тот самый "прицел" (он теперь торчит перед Avatar'ом всегда) наводится на желаемую точку приземления, а затем нажимается кнопка прыжка. Очень мило и доступно.

Гораздо больше тревожит дизайн подземелий. Дело в том, что сразу после аудиенции у гадалки и номинального определения класса персонажа, вы с помощью магического портала переноситесь в мир Britannia, а точнее – в Despise dungeon. Здесь Avatar'а ожидает целый ворох раскиданных по разным комнатам элементарных пазлов. Все приключения героя сводятся к болезненным догадкам, какой именно факел надо потушить или зажечь, какую кнопку нажать, какое ведерко передвинуть, какую бочку поставить, какое заклинание реализовать, чтобы дверь в соседнее помещение наконец открылась. Отличный переход от безумных по своим размерам подземных просторов Pagan к тонким, противным кишкам Ascension. Несмотря на возмущенные крики PR'ов компании Origin, подземелья "демы" как раз больше всего напоминают типичные уровни из Tomb Raider. Хотим сменить пол Avatar'а! Простите, опять не сдержался.

Хотя есть и светлые моменты. Если отвлечься от приводящих в бешенство (лично меня) задачек Despise, вспоминаешь о луке. Замечательная штука. Пользоваться им гораздо приятней, чем примитивно свистящим мечом. Лук реализован очень тщательно: при выстреле стрелы не пропадают, а втыкаются или отлетают рикошетом от чего-нибудь твердого, не слишком пригодного в качестве цели. Тренировочная стрельба в мишень около дома Avatar'а не приносит ничего, кроме удовольствия. Заметьте, здесь Origin не прибегает к ставшей стандартной процедуре "легкой" корректировки наведения действующего на расстоянии оружия. Куда прицелились, туда и попали – разумеется, с учетом расстояния. Более того, запас стрел отнюдь не бесконечен, а утыканные на манер дикобразов тела жертв склонны таять прямо в воздухе. Вывод: не забывайте прихватывать амуницию с вражеских трупов!

Black & White

Демо-версия Ascension способна погрузить любого в тяжелые раздумья. На каждую хорошую идею разработчиков в игре находится равная по модулю, но противоположная по знаку. То есть отвратительная. Что возьмет верх в релизе, предсказать совершенно невозможно, да и не хочется.

Основное впечатление таково: Britannia безумно красива, но визуально значительно уменьшилась – из-за смены изометрического вида на трехмерный, от третьего лица. Повторяю, это ощущение, а не утверждение – что есть в корне разные вещи. Сражения, как и ожидалось, смотрятся жалко. Опять-таки, исключительно благодаря "Ларискиной" перспективе. Но поиграть в релиз все-таки хочется. Гэрриот обещал выдать в распоряжение игрока пиратский корабль и разрешить ходить на нем по всему миру. Как в Ultima VII. Бывало скину трап, выкачу пушку... Эх, какие наши годы!



ГРИМАСЫ МЕРТВЫХ

REVENANT

• Александр Вершинин •

Не так давно воспетый в “Любви с Первого Взгляда” проект Revenant действительно оказался вещью весьма неординарной — причем как с точки зрения игрока, так и рецензента. Игра идеальным образом транслирует в открытый эфир чувства и эмоции своих создателей, от бодрого изначального энтузиазма до заключительной усталости и желания поскорей избавиться от надоевшего продукта.

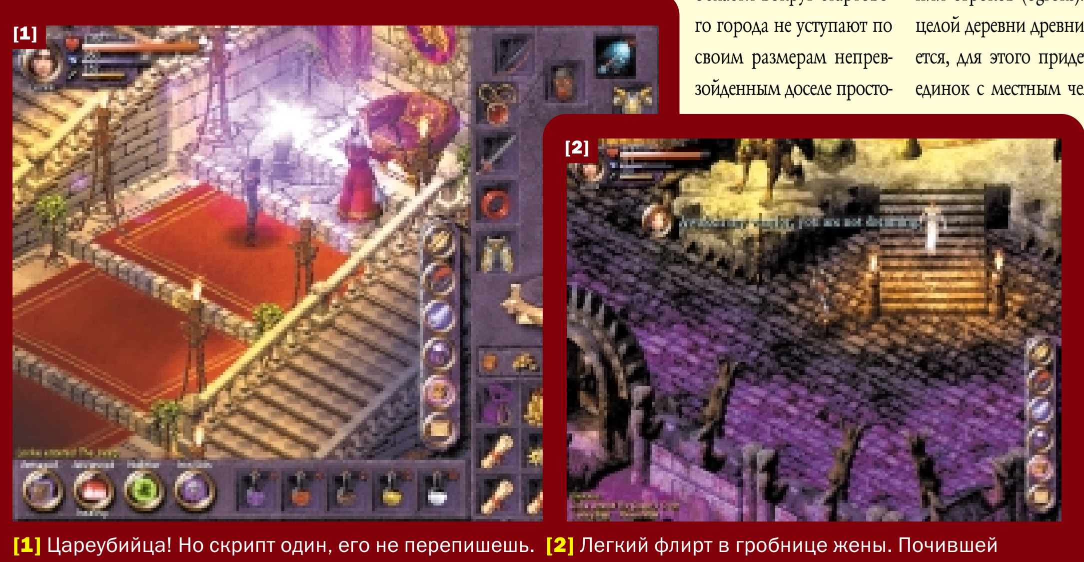
Галочка напротив первой умной мысли. Встречайте мудрую мысль номер два. Для ролевых игр, подобных Revenant, давно пора организовать отдельный поджанр. Не столь важно, как именно он будет называться, “Rogue” или даже “Diablo”. Люди привыкнут. Главное, что хорошие ролевые игры вроде Diablo, Revenant или Silver (обратите внимание на похожие по стилю односложные, броские названия проектов!) больше не будут с бойскаутским упорством висеть над пропастью между Сциллой и Харибдой жанров Action и RPG.

Времена года. Весна

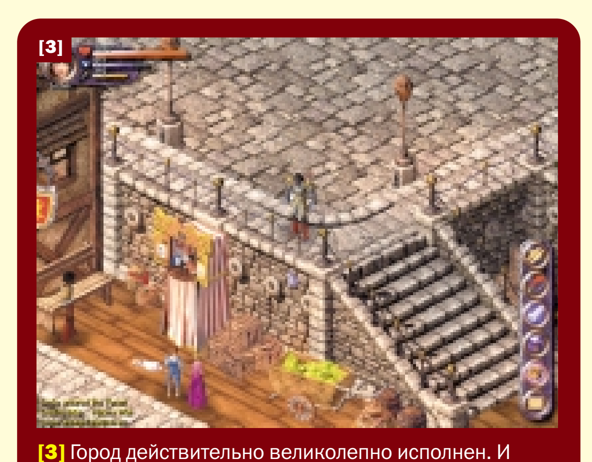
Хорошо известно, что любимой темой большинства авторов .EXE является погода. Так не будем изменять себе в попытках убедить кого-то в обратном: Revenant идеально делится на четыре характерных сезона. Первые этапы выполнены в ярких весенних тонах. Разработчиков все еще наполняет решимость сделать действительно выдающуюся RPG, соперницу Diablo в своем классе. Благодаря алгоритму постепенной, по мере надобности, подгрузки карт, создается впечатление, что области вокруг стартового города не уступают по своим размерам непревзойденным доселе просторам “Ультим”. Тут и там обнаруживаются любопытные уголки, искусные заготовки под дальнейшие квесты. В лагере местных гоблинов (большинство названий монстров в равной степени оригинальны и плохо запоминаемы) обнаруживается привязанный к столбу пленник, а в башне магов терроризирующий ее обитателей дракон. NPC в таких местах прощаются с героем своеобразно — мол, встретимся позднее, объединим усилия, повеселимся, братишка. Здесь же находится локальная столица, красивейший средневековый замок с погребами, полными замечательных с точки зрения ролевика вещей. Это подкупает. Обману способствуют и комментарии к загрузке спасенной игры. При виде надписи “Module Ahkuilon, Character Locke”, а также роскошной карты тропического острова сердце наполняется восторгом. Значит, все только начинается. Есть другие модули, множество персонажей и еще бОльшие острова! Поклонника RPG, отследившего самостоятельно эту несложную логическую цепочку, впору интубировать. Чтобы не перестал дышать от волнения.

Лето

Теплое дружественное лето Revenant начинается в селении огроков (ogroks). Попытка завоевать расположение целой деревни древних врагов человека? Классно. Разумеется, для этого придется честно выиграть кулачный поединок с местным чемпионом, самый сложный за всю игру бой. Когда же поверженный монстр с грохотом проламывает своим телом подвернувшийся дубовый стол, счастье кажется полным. Ролевой Half-Life уже существует! Он называется Revenant и ему нет равных! Следующие за поединком пещеры завораживают сочным мультипликационным цветным освещением, радуют выверенной простотой дизайна уровней. Так могла выглядеть Ultima 9, если бы некто Ричард Гэрриот не купился на Ларискины прелести (читайте “Первый взгляд” чуть выше).



[1] Цареубийца! Но скрипт один, его не перепишешь. [2] Легкий флирт в гробнице жены. Почившей 10000 лет назад!



[3] Город действительно великолепно исполнен. И почему они не захотели сделать такой всю игру?

Осень

Время идет, а пещеры все не заканчиваются. What the hell! Они становятся все длиннее, запутаннее, у вас все чаще появляются мысли о необходимости классической двумерной dungeon-карты. Но ее в Revenant нет! Настроение начинает портиться как раз на том уровне, где авторы нагло подсовывают игроку примерно следующую подсказку: "Чтобы попасть в Queen's Tomb, найдите выход из лабиринта". Еще и издеваются, демоны. Энтузиазм убывает, постепенно уравновешиваясь обычным любопытством: а что произойдет с Locke дальше? Как раз после Древней гробницы поединки перестают быть проблемой для нашего героя. Его удар достигает достаточной силы, чтобы с помощью умело проведенной комбинации прорубить любого врага насквозь и оставить за спиной жалкий труп (второй вариант — некоторое время гонять противника по округе мощными пинками-спецударами). Еще чуть дальше, в Заброшенном храме, распутываются все сюжетные мистерии, связанные с таинственным прошлым человека, которому стукнуло 10000+ лет.

Зима

Наконец, развязка. Грубая, мокрая, поспешная, как каждая зима в нашем замечательном климате. Все самые важные NPC в один момент оказываются убиты, а сам Locke отправлен в деловую поездку по мирам ближнего приадовья. Демонические миры — это финиш. Финал, финита, Кончита Гонзалес (Гименес). Сложные построения из кишкообразных дорожек, лесенок и площадок вызывают глубоко запрятанные детские воспоминания о конструкторе Lego. Конечно, если не обращать внимание на кроваво-красную кляксу, подложенную в качестве задника. Что это такое — не знает никто. Быть может, так выглядит гигантская космическая медуза, поедающая содержимое черепушек дизайнеров и художников. А может, это депрессивно-доминантная демоническая клякса, венец компьютерного примитивизма. Так или иначе, но бэкграундное пятно преследует героя на протяжении целой серии Lego-миров, отличающихся друг от друга лишь цветом лесенок и дорожек. Финальный квест заключается в нахождении ряда разноцветных же кристаллов и торжественного водружения их на свои места — ничего более оригинального придумать невозможно. Остается лишь тяжело вздохнуть, навестить и прикончить главного демона. Конец игры, конец мира по имени Revenant.

Мертвые улыбаются

Разработчики были так заняты поспешным сворачиванием игры, что забыли изъять обещания некоторых NPC первых этапов присоединиться к Locke. Проблема с диалогами на последующих уровнях была решена крайне прагматично — начиная с подземных лабиринтов вы не встретите ни одного "лишнего" компьютерного собеседника. Остался необходимый для поддержания сюжетной линии минимум.

Спустя несколько дней после успешного завершения похода Locke в памяти победителя остаются лишь основные моменты Revenant. А именно, донельзя бодрый экшен, честно уравновешенный до состояния RPG композицией системы характеристик и умений персонажа, а также занятным алгоритмом создания заклинаний.

Умения Locke развиваются в процессе использования соответствующего оружия или предмета — что логично с точки зрения здравого смысла и не столь искусственно, как начисление очков вручную в момент поднятия вверх по классовой лестнице. Забавная находка авторов Revenant заключается в способе развития личных характеристик персонажа. Вы лишь расставляете пару (один на более высоких уровнях в классе) плюсиков напротив интересующих вас параметров. При достижении нового уровня именно отмеченные качества совершенствуются еще на одну единицу. Главное — не играться с плюсиками в меню. О бездумных щелчках мышью быстро забываешь, а получив новый level, обнаруживаешь, что на два очка увеличилась столь необходимая в бою Charisma.

Сам процесс избиения невинных монстров, как это ни удивительно, почти не приедается. В первой части игры это даже своего рода наслаждение, эстетическое удовольствие от каждого картинного поединка. Количество специальных, скриптовых, ударов в полной версии Revenant так и не увеличилось, и поначалу это огорчает. Но с течением времени враги становятся уж слишком агрессивны, а схватка воспринимается как необходимое зло. Никаких изощрений, попыток фехтовать. Лишь методичное избиение с помощью пары комбинаций, надежно закрепленных где-то глубоко под коркой головного мозга. Экзекуция сопровождается спонтанными замечаниями типа "Ну зачем, зачем полез к Папе?", или "Глупый, теперь придется убить". Трупы на прощанье улыбаются.

Глас народа

Знакомые подходят, смотрят и говорят: "Экшен". Через некоторое время примирительно добавляют: "Но красивый". Соглашаюсь. Сейчас не до дискуссий. Процесс торжественной порки идет настолько гладко, что о времени последнего save game'а вспоминаешь лишь столкнувшись с проблемой его вызова.

В лучшем случае, последний save был сделан десять-пятнадцать минут назад. Огорчительно. К тому же, к концу игры вдруг обнаруживается легкое неумение (нежелание?) программистов Revenant оптимизировать код. В отдельной директории каждого save'а обнаруживается несколько тысяч (!) очень маленьких файлов. Для жесткого диска с большим размером блоков это смерти подобно, а в случае нехватки места Revenant просто вешает систему. Вызов save'а под конец игры может занимать несколько минут! User Friendly, иначе не скажешь.

Вердикт полуутвердительный, полупорицательный. Сначала было хорошо, но мало. Потом много, но плохо. Впрочем, игра заканчивается уже через пару дней с легкой улыбкой человека, выполнившего свою, пусть временами и нелегкую, работу. О сетевой игре лучше не вспоминайте. Это ужаснее, чем несносный красный дракон.





АНИМЕ, БАНЗАЙ!

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

• Александр Вершинин •

Septerra Core — крепкий орешек. Игра с непростой судьбой и отнюдь не легкая в общении. Четыре года в разработке и смена издателей не прошли для нее даром. Народись она пару лет назад, это был бы триумф, по своему размаху не уступающий эффекту от появления писишной версии FF7. У этих проектов и без того очень много общего. И потом, аниме, вечная моя любовь.

Проходить одновременно две серьезно относящиеся к походовым сражениям игры было стратегической ошибкой. По одиночке им пришлось бы долго расшатывать основание моей нервной системы. Но вдвоем, объединив усилия... В общем, когда в ходе одной из стычек пара глупых роботов с Shell 4 и моя синеволосая протеже двадцать минут к ряду стреляли друг в друга и лечились (стреляли, лечились, стреляли, лечились) без единого намека на победу одной из сторон, плотину терпения наконец прорвало. Разве можно так издеваться над старым больным человеком?

Амплитуда настроения

Даже сейчас, когда я изобретаю эти строки, отношение к Septerra Core скачет каждые пять минут. Доминирующая ворчливая и вообще пожизненно злобная сторона вызывает в памяти отвратительные картины – вроде эпической баталии с шестью зомби, укладывающих свой полный ход в пару-тройку минут. Да, тогда я действительно не на шутку вспылил и уделал девять UT-ботов на Godlike (что бывает только в моменты крайней ярости). С другой стороны, как ни крути, это настоящая, полноценная, классическая ролевая игра. Энное количество хороших дизайнерских мыслей сдобрено славным сюжетом, обилием путешествий по location'ам и даже проявляющими друг к другу номинальный интерес персонажами.

Конечно, по-рабоче-крестьянски прямолинейный сюжет никуда не делся. Как уже было подмечено (речь о “деме” Septerra Core), события в данном игровом мире склонны происходить в четко упорядоченном, полностью зависимом от действий игрока порядке. Нет ни феномена течения времени (то есть опоздать куда-либо довольно сложно), ни особых побочных квестов. Все внимание разработчиков было в свое время самоотверженно пожертвовано основному квесту – и не без отдачи. Игра получилась богатая ожидаемыми, но забавными сюжетными поворотами и ворохом глобальных событий. А главное, реально долгоиграющая. На долю каждого героя приходится жуткое количество приключений за единицу времени – включая любовные. Аниме!

Потенциальные члены партии встречаются на каждом уровне мира. Группу приходится подбирать тщательно: кроме синеволосой красавицы вы можете взять еще лишь пару персонажей и с полученным трио справляться со всеми преградами без помощи извне. Плюс не забудьте убедиться, что ваша парочка не подерется при первом же удобном случае. Некоторые из них имеют серьезные счеты друг с другом и готовы устроить показательное выступление на глазах у изумленной публики. Что, согласитесь приятно. Все какое-то развлечение!

Но авторы пошли дальше. Они предусмотрели систему личных взаимоотношений каждого персонажа и NPC в мире! Диалоги в Septerra Core по своей идее предельно примитивны. По умолчанию, основной персо-



[1] Те самые самодостаточные роботы. Их core energy, похоже, неисчерпаема.

наж допрашивает подвернувшихся NPC путем обычного перебора всех разрешаемых компьютером же тем. Кликаете на картинки, и вам проигрывают должное количество строк диалога. Разумеется, ни о какой "карме" или другом свидетельстве отношения NPC-стад к поступкам героя не может быть и речи. По элементарной причине – все действия крепко фиксированы. Без доброй воли компьютера вам не удастся даже вытащить оружие. Нет такой функции. Эти рельсы были обойдены хитрыми окольными тропами. Кроме "основных" реплик каждый из героев может высказать что-нибудь личное, от души, любому конкретному компьютерному подопечному. Для этого достаточно кликнуть на одну из физиономий членов партии, которые висят в диалоговом интерфейсе совсем неспроста. Вот тогда и начинаются фокусы. Так, обладатель меча из Shell 3 обязательно устроит всей партии драку с ненавистными ему солдатами-оккупантами. Прочие герои просто очаровательно улыбнутся местным фашистам, а партия благополучно минует блокпост. Конечно, replayability нулевая, но она и не потребуется.

Мир-гамбургер

Согласно игровой легенде, мир Septerra Core состоит из семи слоев. Каждый из них называется "Shell" (скорлупа) и является подобием земной коры, только без морей и океанов. Вместо последних зияют гигантские дыры, сквозь которые обычно проступают очертания земель следующего уровня. Разумеется, если у них там не пасмурно и не идет дождик. Для высших существ этого мира путешествие из Shell 1 в Shell 7 не является чем-то необычным. Они садятся в свои громадные корабли и приятно проводят время. К несчастью, наши герои не принадлежат к числу локальной "золотой молодежи", им приходится преодолевать все расстояния на своих двоих.

Что позволяет гораздо более близко познакомиться с содержимым каждой "скорлупы". Партия путешествует по глобальной карте континента и обычно вольна выбирать порядок посещения конкретных location'ов. Не Baldur's Gate, но все же приятнее последовательного скармливания карт (см. Odium/"Горький-17"). Возможность гулять сразу по всем материкам авторы ограничивают весьма прозаично, а именно: поставив обыкновенный квестовый замок-пазл. Найдите на доступной вам территории ключевые вещицы – для них даже заготовлено специальное отделение в inventory, – и проход будет открыт. Так просто? И не мечтайте. Квестовые задачки всегда оказываются легкими по прочтении отгадки в ближайшем солюшене. Как вам понравится, что необходимую для перехода в следующий мир вещь придется купить в одном из двух селений континента в обыкновенном магазине? Причем вещь, а точнее, колба под кислоту, будет затеряна среди десятка других столь же полезных в быту героя приспособлений. Чудеса, да и только.



[2] Зомби, бич божий. Зловещие тормоза кладбищ.

Честный мордобой

Говорить о ролевой игре и не упомянуть боевой режим было бы абсурдом. Спортивные состязания с применением оружия здесь случаются часто, но только в location'ах. Земля общей карты считается святой, на ней, как известно, драки запрещены. Любителям непрерывного кровопролития советуется остыть – этого в Septerra Core достаточно.

Мирно гуляющие по долам и весям монстры сразу бросаются в глаза – и это ни с чем не сравнимое чудесное ощущение. Мы видим их! Они видят нас, но не всегда. Милые монстрики обожают именно гулять, выписывать некий патрулирующий маршрут по окрестностям. А это значит, что уставший от боев, но все еще не перестающий думать пользователь может проскользнуть мимо иного противника без драки. Господи, как хорошо! Мир, дружба, все люди братья, и прочая сентиментальная галиматья.

Собратья пацифисты (не пугайтесь, лечится), радоваться все-таки рано. Во всех ключевых местах драться придется – не поможет даже работающая с помощью генератора случайных чисел кнопка "Run away". Придется идти против собственных благородных убеждений, со звериным оскалом на физиономии лихорадочно кликать мышью в надежде опередить компьютер и остановить время для удара первым. Такая "походовость в реальном времени" весьма сильно зависит от реакции, чтобы не считаться тактической, но обладает слишком спокойным темпом для экшена. Результат висит где-то посередине, пока вы не наткнетесь на орду еле живых монстров, делающих свой ход несколько минут подряд. Без перерыва на сморкание, туберкулезный кашель и прием таблеток от головной боли. И вы тоже не смейте! Подлая натура боевого режима Septerra Core такова, что без мужественного клика в единственно верную секунду все будет потеряно. Не навсегда, но вплоть до последнего save'а.

Выписка из больничного листа

"Больной Вершинин "Скар" Скоморохович выписан с диагнозом "Ролевая передозировка" и осложнением на походовую систему боя. Рекомендуется полный покой, для чего больному был выписан рецепт на затычки в уши и глазные отверстия. Не травить и не выпускать к себе подобным до следующего года".

Подпись врача неразборчива, хотя я уверен, что это членкор РАМН Иван С. Упов.





МАТЬ НА ДНЕ

“ГОРЬКИЙ-17” (ODIUM)

• Александр Вершинин •

Передо мной две ролевые игры. На вид совершенно разные, но по атмосфере — близнецы-братья. “Горький-17” и Septerra Core. Они одновременно появились в редакции, параллельно проходились — полдня одна, полдня другая. И вот что интересно: к вечеру настроение было единым, крепким, созревшим. А именно безмерная усталость и упорное нежелание продолжать тянуть лямку на следующий день.

Теперь, после всех мытарств, я понимаю, насколько пророческими оказались слова поклонника нашего журнала г-на Климова С. в одном из его почтовых пресс-релизов (г-н Климов С., напомню, руководил локализацией игры на язык осин). Так вот, увидев в нашем журнале рецензию на игру “Князь” в стратегическом отделе, он изящно пошутил: “Наверное, “Горький-17” попадет в симуляторы или стратегии”. К сожалению, нет. Несмотря на то что игра имеет полное право находиться среди тех самых стратегий, себе подобных. Пристальный взгляд в нутро “Горького” показал: наши польские братья по оружию, разработчики из компании Metropolis, сотворили чистейшей воды тактический симулятор, зачем-то облеченный в ролевые лохмотья.

Встречают по одежке

Факт. Даже после интерактивной демонстрационной версии продолжаешь относить Odium/"Горький-17" к ролевым играм. Что показывает “дема”? Один крохотный район, где можно встретить NPC и поболтать с ним, увидеть, как строятся отношения между членами партии, подобрать несколько предметов и выиграть пять-шесть тактических походовых битв. Звучит неплохо, учитывая грамотную анимацию персонажей и намеки на возможность развития последних.

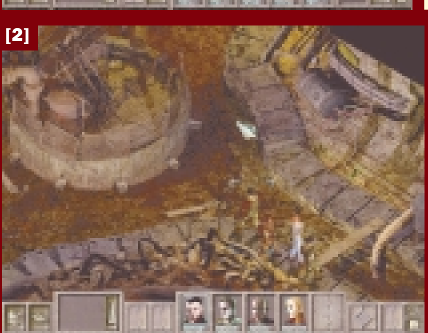
Словом, внешность вполне приличная. Благодаря этой иллюзорной ролевой порядочности первые несколько карт проходятся почти с удовольствием. Здесь надо отметить недурственный уровень локализации: связанные диалоги, не царапающая нервы озвучка... Если вдруг остановиться на этом моменте и больше не играть, ученику “Горькому” можно смело ставить хорошую отметку. Много стрельбы, действительно вкусные мультфильмы (о них позже), масса безумных разглагольствований главных героев. Но нет, упрямый пользователь лезет дальше в своем стремлении закончить игру и посмотреть финальный ролик. Очень глупый поступок.

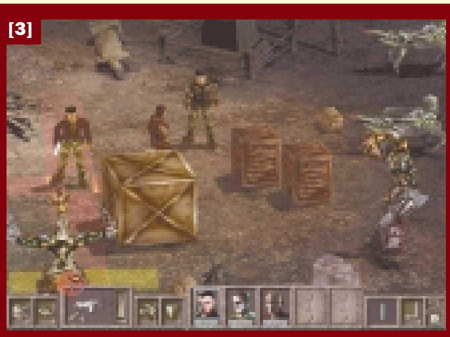
Колесо времени

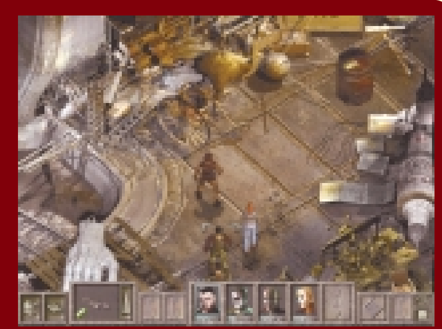
Еще через несколько городских районов помпезные уникальные монстры решают больше не развлекать маленький отряд “МЧС”. Жаль, в них что-то было. Перед появлением каждого из “раритетов” жертвам демонстрировался стильный мультфильм, процесс возникновения монстра на сцене. Отличная находка! К тому же большие дяди иногда появлялись со свитой подчиненных, и вам приходилось лихорадочно шевелить мозгами, сочиняя план вынесения вон всей группировки. Самой веселой была “матка” – она реагировала на убийство одного из своих подсвинков, что, согласитесь, встречается очень редко. От остальных приходится бегать вокруг естественных укрытий и нападать по-партизански: выскочил из-за угла, запустил осиновый кол в лоб самому жирному немцу и был таков.

Так вот, “боссы” явно поумерили свой пыл. Зато уже давно знакомые (и потому слегка осточертевшие) обычные монстры удваивают усилия.

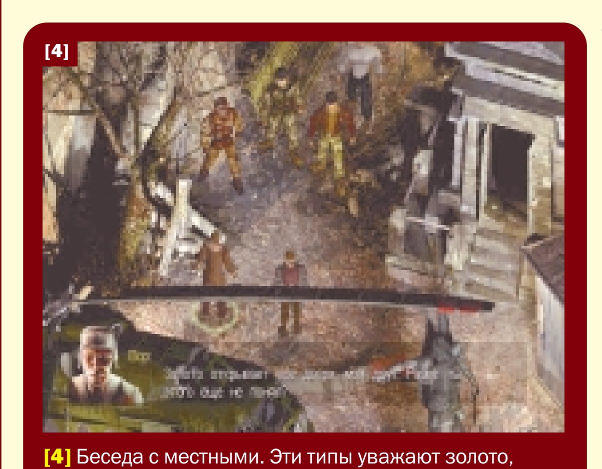
[1]


[2]


[3]




[1] Показательные выступления Медузы-Орловского. Правда, у противника устойчивость к электричеству... [2] Разобрать что-нибудь в этой коричневой жиже совершенно невозможно. Польские художники — импрессионисты? [3] Парень готов принять еще порцию свинца. По глазам вижу.



[4] Беседа с местными. Эти типы уважают золото, пушки и скрипт.

Поход по пререндеренной карте напоминает прогулку по минному полю – в силу противоестественной невидимости монстровья и триггеров, их вызывающих. Оголтелые толпы начинают нападать на вашу маленькую жалкую группу примерно через каждые пять шагов. Причем делают это со вкусом: вы уже перебили первую волну нападавших и готовы поспешно спасти игру, но "движок"... он, жестокий, не спешит переключаться из боевого режима в походный. Отнюдь! Из самых невинно выглядящих щелей выползают, выезжают и выкатываются подкрепления. Если авторы игры решили, что данное место на карте обладает какой-то лишь им ведомой важностью, вражеские валы накатывают один за другим, забыв о стыде.

В этом месте стоит напомнить: в случае смерти любого члена вашей партии, будь то старик-волонтер, натовская девица или приблудный мутант, игра мгновенно заканчивается. Начинаем заново, господа! Что самое замечательное, иногда монстры атакуют какой-то конкретный объект на карте, своего собрата или даже музейный компьютер. Не дай бог, если они добьются своего. Угадали, ВЫ начнете игру с последнего save'а или битвы. Ну почему, почему игра должна заканчиваться в тот момент, когда звери "убивают" тот самый музейный компьютер? Ведь он уже сделал свое дело, открыл дверь на следующую карту. Почему он не может спокойно отдать концы, а господин Селиванов, лидер группы "МЧС", спокойно пойти своим путем? Вздор какой-то.

Процесс бессмысленной резни повторяется раз за разом. Это занятие не имеет никакой цели, оно самодостаточно, оно гордится собой. Персонажи получают опыт и новые уровни, но это никому не нужно, ни на что не влияет. Единственный ощутимо работающий параметр – это уровень опыта в обращении с конкретным оружием. Тоже неплохая задумка, угодившая, к сожалению, в нескладную игру. После каждого боя монстры нагло исчезают, не оставляя ни малейшего патрона, даже лужиц крови не разглядеть. Можно считать израсходованную на них амуницию потраченной зря. Каждый бой начинается с одного и того же фиксированного положения всех участников. В принципе, удобно. Первые ходы в слишком длинных баталиях, которые мы вынуждены делать заново и заново (если не беречь боеприпасы и медикаменты, будет очень тяжело!), можно осуществлять вслепую. Те же шашки, только меднолобей.

Отупение переходит в апатию. Любой процесс превращается в пошлое занудство, если повторяется достаточное количество раз. "Горький-17" в этом, увы, преуспевает. Представьте себе Heroes of Might & Magic, только без городов, героев и ресурсов. Вы идете из одного конца карты 128x128 в другой, но врагов не видите. Слева и справа море, вам приходится топать по прямой от начала до конца. Через каждые три шага перед партией вдруг появляется монстр, и начинается долгая походовая драчка. А затем еще одна. И еще. Много драчек. Только они. Это "Алексеймаксимыч-17", сынок.

А казачок-то...

Впрочем, у читателя может сложиться в корне неверное впечатление, что "Пешков" вначале рядится в RPG, а уж потом оборачивается сплошной тактикой. Неправда ваша, авторы игры пытаются поддерживать фарс на протяжении всего исхода "МЧС" в забубенный город "Горький". Самая важная часть нашего "хэппенинга", разумеется, в диалогах. Их действительно очень много. Так, в самом начале любой потасовки персонажи берут на себя обязанность жалобно скулить. "Мы попали! – вопят они. – Давайте повернем домой и больше не будем драться". В такие трогательные моменты чувствуешь глубокую солидарность с членами собственной партии. Но безжалостный скрипт затыкает актерствующим вольнодумцам рты, за них начинают говорить пушки.

Кроме того, беседы приключаются при находке ключевой для сюжетной линии вещицы (примерно одна на пять больших карт). Перепалки столь же обязательны при автоматическом, так как игрока никто не спрашивает, вступлении нового героя в вашу любимую партию. Новобранцы также имеют гадкую привычку отмежевываться и уходить навсегда, захватив все вверенные им продукты и оружие.

С диалогами и характеристиками героев разобрались. Под вопросом осталась лишь досадная мелочь, чисто ролевой сбор вещей (или в квестах он тоже есть, Маша?). Через некоторое время ответ пришел сам собой. "Квестовые" вещи открывают проход на следующую карту, а ящики – вообще сплошная подлость. С одной стороны, эти коробочки всегда наполнены приятным оружием. С другой – это чистой воды приманка примитивная. Стоит ли полчаса разделываться с дикой ордой гадких тварей, чтобы взять сэндвич и пять патронов к пистолету? Нет, нервы дороже!

Под этим нечаянно метким девизом разрешите откланяться. Все необходимое уже сказано, ну а отдельные проявления вопиющего профессионализма наших толмачей – вроде пароля "Всеслав" на базе "МЧС" или вахтера по фамилии Орловский в музее (может, и в англоязычной версии так, а? подскажите, друзья), как и уже обсужденные русско-сценарные благоглупости, – пусть на их же, переводчиков и "русских сценаристов", совести и останутся. Однако если бы не эта неподобающая в серьезном деле отсебятина, "Горький-17", право же, смотрелся бы лучше. А сегодня – только три с половиной балла. Неплохая цитата на коробку, верно? EXE



КВЕСТОЛОГИКА

ЧУДО-ЮДО



МАШИ АРИМАНОВОЙ

ВИЧ-инфицирование по-русски

Есть какая-то непостижимая магия в словах, особенно тех, что пришли из ископаемых времен. Есть какой-то жуткий, не поддающийся науке и здравому смыслу мистицизм в цифрах, особенно касаемо круглых или кратных пяти дат. Есть какая-то неуловимая, но строгая закономерность в именах и фамилиях, особенно в аббревиатурном написании. Есть, наконец, какой-то жесткий диктат знаков Зодиака и расположения планет, особенно в периоды неспокойного Солнца...





тимология родных, впитанных с материнским молоком слов всегда будоражила мое и без того вечно смятенное воображение. В том числе короткие обороты из отцовского лексикона и бабушкин репертуар. Бабуля, баюкая чадо, доводила его до исступления русскими народными ужасами, вырабатывая психическую, как она выражалась, устойчивость к жизни. И вот некие слова и выражения прочно засели в подкорке, и одним из таких сверхтревожных и болезненных гвоздей осталось почему-то ЧУДО-ЮДО! В этом двухсложном "антиподном" слове мне мерещилась то гремучая фонетическая смесь финско-угорского с богоизбранным ветхозаветным, то, напротив, рязанско-татарский вокализм с чисто московской артикуляцией. В общем, совместимость несовместимого.

Явление народу

А вот осенило, приблизило, кажется, к разгадке сего словесного феномена недавнее событие, не имеющее к филологии прямого отношения. В нашей ГЛАВНОЙ провинциальной газете (а я таки не столичная штучка), на первой странице, чуть ниже шапки, в левом углу появилась реклама, посвященная не открытию новой компьютерной фирмы, не распродаже французских духов и американских колготок, даже не услугам эротического массажа на дому...

Нет, здесь надо взять классическую паузу.

Все равно не угадаете!

Рекламный блок солидной стоимости анонсировал исключительно один CD-диск, спешно поступивший из столицы последней вечерней лошадью...

Пауза!

Такой чести не удостаивались ни "Фоллаут", ни "Агония власти", ни последний "Кармагеддон", ни "Власть и магия", ни "Радуга-6"...

Первая газетная страница истошно, большими забористыми буквами кричала о ВАСИЛИИ ИВАНОВИЧЕ-ТЕРМИНАТОРЕ, а шрифтом помельче семафорила: "Петька-2, судный день". Тогда я еще не поняла, что местные реализаторы исправили ошибку создателей, выделив именно Чапаева Василия Ивановича, кстати, без фамилии. И почему разработчики стыдливо спрятали истинное название – "ВИЧ-2000" – в преамбулу?

Намаявшись в утренней очереди и насмотревшись на разбитую витрину с раздавленной коробкой из-под "1С: Бухгалтерии", я решила проверить реакцию масс, так сказать, в глобальном масштабе – через Интернет.

Вопрос был короток и ясен: как в ваших пенатах обстоят дела с ВИЧем? Некорректность вопроса выяснилась весьма быстро после серии сообщений о подростках-наркоманах, СПИД-террористе, разъезжающем в переполненных трамваях, проститутках-фланерах...

Пришлось запросить о Василии Ивановиче.

Штаты, до этого бившие тревогу по вымирающим "голубым", хранили имперское молчание. Объединенная Европа солидарно проигнорировала. Москва и Питер взорвались возмущением (простите за лексику): ПАРАША! ОТСТОЙ! ХАЛТУРА!

Провинция сообщила: берут! матерятся, плюются, но берут!

История вопроса

Если бы сие детище было поименовано как "Приключения красноармейца Иванова, ставшего по иронии судьбы американизированным Терминатором", то не пришлось мне здесь с вами сейчас объясняться. Ей-ей.

Ровно 80 лет назад сгинул раненый легендарный комдив, драпая от белых.

Ровно 65 лет назад заполонил экраны фильм-легенда, воспевший одного из многих, сложивших голову на Гражданской.

Между этими неравнозначными, касаемо мифологизации отдельно взятой личности, событиями вышла в 23-м году тонкая, сумбурная, почти автобиографическая книжка, послужившая затравкой.

Был человек.

Василий Иванович Чепаев, или, как сложилось, Чапаев. Родился 28.01.1887 (водолей, подлец! водолей!) в деревне Будайки (ныне поглощена городской чертой Чебоксар). Участвовал, как умел, в первой мировой и Гражданской. Погиб 5.09.1919. Кавалер четырех Георгиевских крестов и ордена Красного Знамени.

Был роман.

Фурманов Дмитрий Андреевич (1891-1926) комиссарил в Чапаевской дивизии. В книге фигурирует под фамилией Клычков. Над сценарием фильма активно мешала работать его безутешная вдова.

Был фильм.

Братья Васильевы по жизни однофамильцы. Георгий (вспомним ордена) Николаевич (1899-1946) и Сергей Дмитриевич (1900-1959), оттолкнувшись от литературного материала, сымпровизировали и воплотили. Петька и Анка – их крестники.

Был человек.

Был роман.

Был фильм.

Но сколько достойнейших и зловреднейших мелькнуло и отметилось за век российской истории! Кого только ни воспевали и ни обессмертивали! На кого только ни тратили километрами пленку – черно-белую и цветную!

А ведь, по большому счету, с экрана – да, именно с экрана, а не со страниц, – вошли в народ только двое: лихой самодур Чапаев и туповато сосредоточенный Штирлиц, иезуитски сотканный по заданию и материалам спецслужб.

Канули в Лету белые и красные, коммунизм и Интернационал, социализм и индустриализация. Чапаев остался, и теперь уже навсегда. Какую идеологию исповедовал Илья Муромец, кроша булавой ворогов, чьи интересы отстаивал, какие гонорары за это получал?..

А ведь самое смешное и печальное, что и "Чапаев", и "Семнадцать мгновений весны" – туфта, верная – да и то не всегда – лишь аксессуарами. На Штирлице, как известно, обнаружили несоответствующие знаки различия, а в бурке только ненормальный кинется в кавалерийскую атаку. Можно еще наскрести горы несоответствий и проколов, но они все померкнут в ослепительном сиянии мифа, созданного благодаря нескольким гениальным попаданиям в точку. Актерские ансамбли – несомненно! Главные герои – тысяча процентов...

Хватит о Штирлице – это другая тема, хотя, судя по всему, стервятники и его не оставят в покое.

"Чапаев" как фильм, как произведение искусства, как великая благородная ложь – безупречен. Человек, только раз посмотревший его в детстве, отрочестве или юности, уже никогда не забудет ни каппелевской психической атаки, ни подавления бунта комдивом, ни его изумительной гибели, как это ни странно, все-таки оставляющей надежду на чудесное спасение.

Вот и всплыло наконец искомое слово: ЧУДО!

Ведь до лавины анекдотов о Чапаеве упорно циркулировали слухи как о выбравшемся на заветный берег. По некоторым версиям, разочаровавшись в идеалах революции, комдив перешел к белым и сгинул в китайской эмиграции под благородным псевдонимом; по другим – сами пламенные вожди, убоявшись конкуренции, сгноили героя в тайном каземате.

А анекдот, как известно, – первый пропуск в бессмертие.

Народ доработал, дошлифовал, доканонизировал полюбившийся образ.

Разыгравшиеся аппетиты

Объясните мне на чистом русском (внятно и без остановок – как это принято в УЧУ), почему литератор, претендующий на звание "самый-самый", не корпит, не мучается, не дерзает в поисках и создании культовой фигуры, отразившей умирающую фазу бешеного века, а просто использует, как дешевую проститутку, чапаевскую харизму?

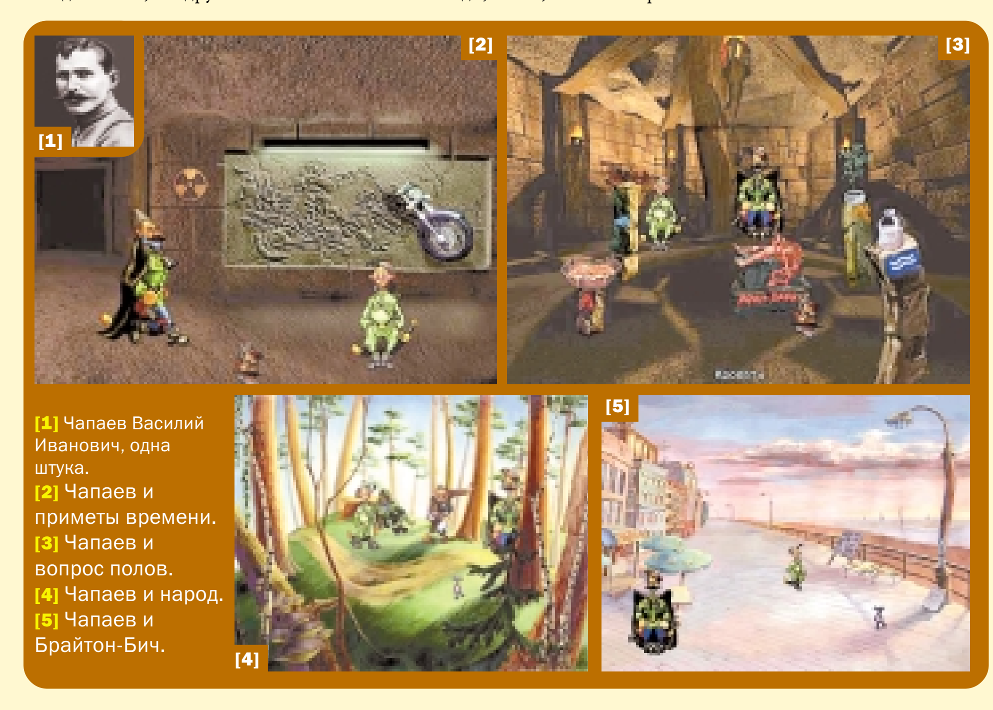
А для крутизны и, простите, понта добавить обрыдшие восточные моменты и западные хиты, да не забыть высокой мериканьской культуры типа "голливуд".

Кто-то, кто "пообразованней", стыдливо именует данные процессы "постмодернизьмом" – хотя трехрублевые массовики-затейники ("авторы"? что вы, это слишком), любители стричь тинейджерские купоны, если и знакомы с данным понятием, то только на уровне, простите, дефекационной темы, столь любимой всеми ювенильными, языческими, "постмодернистами", начиная с Рабле и Маргариты Наваррской и заканчивая ранним В.Сорокиным. Кто-то просто балдеет от наглости и напористости "новых русских издателей". По мне же, кроме как ВИЧ-инфицированием по-русски, сие грязно-пятнистое генетическое явление и не назовешь.

Если уж суперинтеллектуалы не брезгуют приобщиться к раскрученному солисту, то чего говорить о...

Много чести.

ЮДО – оно и есть ЮДО. Хоть на первой полосе, хоть в некрологе.



[1] Чапаев Василий Иванович, одна штука.
[2] Чапаев и приметы времени.
[3] Чапаев и вопрос полов.
[4] Чапаев и народ.
[5] Чапаев и Брайтон-Бич.



КАМНИ ШАМБАЛЫ

“АТЛАНТИДА-2”

• Маша Ариманова •

Честно скажу, без излишнего лукавства и затаенного злорадства, что определялась, определялась, определялась, но так и не определилась — хорошо это или плохо, когда тебе позволяют искать вечную мечту прогрессивного человечества будучи единым в трех лицах, только успевай диски менять — первый на третий, третий на второй, второй на четвертый и обратно... в общем, как подскажет большой палец левой ноги.



Наверное, вы, дорогие моему сердцу почитатели квестов и прочих adventures, еще не в теме, а тема меж тем — классический, строгий, очень правильный (Cryo и античность — что может быть более синонимично!), простите за жаргонизм, верняк (даром что вторая часть), но верняк с нюансом: можно (а вот нужно или не нужно – вопрос) разматывать сладкий сюжетный клубочек с трех концов. Так давайте же не будем открывать дискуссию по поводу, сколько и у кого кончиков, а начнем плясать от печки. Гималайской такой...

Шамбала ты моя, Шамбала...

Оформление дебютной фазы второй “Атлантиды” выдержано в чисто рериховском духе: больше, конечно, отца (поясняю: Рериха старшего), чем сына, – но и, само собой, не без подспудного влияния матери (ихней) и жены, наставницы и провидицы.

Ох, и много свернутых и повернутых рыскало, ох, и никтошеньки не нашел. Хотя клялись удачливые и просветленные: мол, приобщились, но виноваты в признаниях отваренные мухоморы, огородная конопля и мак-с.

Не слушайте меня, с вами будет работать, и очень плотно, один подозрительный рогатый бомж, который предложит, на выбор, не что-то уголовно наказуемое и противозаконное, а скромненькие камешки, три штуки, которые и есть три первые ступени на пути к Шамбале, и, примостив их в навигационном круге, получите вы три времени, три географические точки, три ипостаси.

Трудный выбор — с кого начать!

А лучше запрягайте-ка всю троицу и гоните параллельно, благо шамбулыжники и интерфейс позволяют, — какой истинный квестер не любит быстрой езды с коварными и утомительными пазлами!

Ирландское рагу

Как известно любому фанату глобуса Британских островов и атласа острова Ирландия, последний – это лепехообразный кусочек суши, затерявшийся в морских пучинах и образованный тектоническими катаклизмами вкупе с Великобританией, нашпигованной валлийским салом и шотландскими юбками, вымоченными в виски (*нескл.*, крепкая английская водка). Со времен Святого Патрика Ирландия славилась истовостью католической веры, а ДО Святого Патрика гремела в сагах кельтской языческой необузданностью – самогон, копченые селедки и бабы, каменные с двухручными мечами и плотские, дебелые и грудастые без возраста, масти и национальности. В результате генетической агрессии к соседушкам – Шекспир, Черчилль, Джеймс Бонд. Судя по нашим громким историческим именам, их отдельные представители портили и славянок.

Так вот, вас ласково встречает не исполнительный директор передвижного публичного дома, а отонзуренный, строгих правил, то ли приор, то ли прелат – в общем, здешний начальник. Возглавляющий на добровольных и богоугодных началах тихую обитель, этакий двухзвездочный про-мо



[1] Чувствуются кельтские корни? **[2]** Приор или прелат? По лицу не понять...

настырь, где кельи-землянки обложены седым гранитом и покрыты аккуратным футбольным дерном, и заметьте, без всяких удобств. Вместо несокрушимых стен — бордюрина, через которую сигают туда-сюда куры... Кстати, о местных тварях. Согласно монашеским хозяйственным манускриптам, наличествуют: пчелы, не кусачие, — четыре улья, бараны, не бодучие, — четыре головы.

Безопасно разгуливая по пологим прибрежным холмам, густо заставленным дольменами былой развратной эпохи, обнаружите беспризорную, не учтенную переписью лисицу, таскающую кур, а рядом с норой...

Ладно, дальше дышите йодированным морским воздухом без подсказок. Ученого учить — только портить. Только не забывайте почаще беседовать по душам с вышестоящим благообразным настоятелем, явно не брезгующим можжевеловой...

А мы шагаем дальше.

Шагающий следов не оставляет

Поднебесная (Китай, дорогие мои) прославилась туалетной рисовой бумагой, дымным вонючим порохом, изысканными пытками и казнями, боевыми единоборствами, даосизмом и неистребимой бюрократией (ганьбу, если мне не изменяет мой подзабытый китайский).

Вы — мандарин, а может, лимон, а может, орех какой-нибудь маньчжурский, в общем, миленький, изящный, красиво приодетый плод с густо разветвленного дерева крючкотворства и иероглифомарания.

И занесла вас нелегкая к братьям-монахам, искусникам беспрерывной медитации, убойного дрыгоножества и рукомашества.

Большой гонг, маленькие фонарики, огнедышащие драконы на стенах и циновках, пиалы и палочки, кувшины и кувшинчики, медные курильницы и ароматницы, лотосы — полный этнографический набор. И черепаха нефритовая, и рисунки тонкой кисточкой и цветной тушью, и краткий курс даосского воителя.

Между прочим: "Черепаха готова указать путь!" Слышите?

Эта по-стариковски дребезжащая фраза надолго отобьет у слабонервных и недостаточно терпеливых интерес к китайским гравюрам эпохи Тан. А жаль...

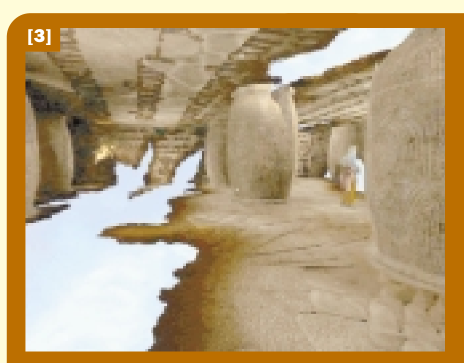
Съешь его сердце

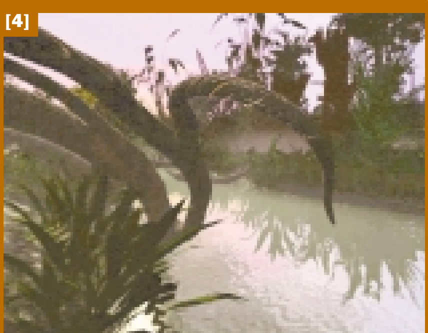
Но ни ирландский тихоня (чуть не написала: "волкодав") в давно не стиранной рясе, ни китайский лощеный бюрократ в алом шелковом халате не сравнятся с голым культуристом (набедренное прикрытие и разноцветные дурацкие перья только мешают восприятию), юным разведчиком вооруженных сил свободной республики Майя. К весне, дорогие мои неучи, эти полчища не имеют никакого отношения. Просто когда-то на полуострове Юкатан активно размножался и процветал неодноименный народ — майя.

Поклонники каучуково-каменного, вредного для здоровья баскетбола и любители регулярных массовых человеческих жертвоприношений наивно полагали, что земля квадратна и плоска, что по углам произрастают четыре могучих древа — красное, белое, черное, желтое. Там же, в углах (ну никакой фантазии!) расположены, мол, огромные глиняные цистерны, оборудованные дождевальными насадками... Да точно посередине — дерево дерев, праматерь маиса и маисовозделывателей, и прочее, прочее, прочее... Вдобавок ко всей этой квадратной музыке имелось тринадцать (вполне серьезно) небес и всего лишь девять подземных миров. А в самом нижнем уровне, в Шибальбе (прошу не путать с Шамбалой) — постоянное пристанище Бога Смерти.

Так вот, после парочки дворцово-пирамидальных диалогов и демонстративного резания вен (непобиваемый суперэффектный ход в разгар престольной богоизбирательной кампании!) вас, неискушенного в интригах и переворотах, безнадежно влюбленного в первую дочку, ожидает служебная, особо секретная командировка. Соблазнительная, фотомодельно сложенная, вульгарно размалеванная жрица споро и ловко отправит молодца в ту самую Шибальбу!

А малюсенький мужичонка ловко сигает по лианам, твердя, как безумный: "Каждый охотник желает знать, где сидит фазан, каждый охотник..."





[3] Брожения внутри ирландского манускрипта. Берегите книги, дети!
[4] Местный Стикс.

Вместо послесловия

Иногда, по глупости и незнанию, а более всего по самоуверенности, влезешь в шкуру какого-нибудь недоделанного дварфа или переделанного гоблина и маешься, маешься... Впрочем, это из другого жанра. А какое удовольствие сменить суровый приполярный климат на жаркое кактусовое лето простой манипуляцией с дисками — и продолжить как ни в чем не бывало!

(**P.S.** Чуть не забыла... Здравствуйте, Юра. Говорят, вы нас очень внимательно читаете. Это хорошо, вдумчивое чтение еще никому не повредило. По крайней мере оно просвещает...)





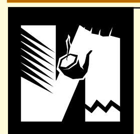
ЛИЧНОСТЬ КУЛЬТА

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

• Господин ПэЖэ •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Сколько жанров можно безнаказанно вставить в одну игру? И не надо говорить, что все наоборот, и игра должна быть создана в каком-то жанре, бывает и так... К примеру, Omikron легко и ненавязчиво вместил в себя, как минимум, три жанра. Увы, сделать это безнаказанно ему все-таки не удалось, геймплей явно пострадал. Жаль, идея была великолепная.



так, Дэвид Боуи (David Bowie), человек и пароход, о котором подробно рассказано в прошлом номере (см. новости – советую перечитать, все оказалось правдой), яркий и необычный. Еще живой, но уже классик. Короче, перед нами культ во всех смыслах слова. Обожатели по определению не могут относиться к объекту культа критически, он есть – и он такой, каким должен быть. Заранее извините, что я, старик, не валюсь с воплями восторга на пол при упоминании священного имени. Да, я люблю слушать эту музыку. Да, почесав как следует в седеющем затылке, я могу припомнить названия альбомов и песен, помню даже, что China Girl взяла первую в карьере Дэвида премию MTV. Но артиста, имя которого способно заслонить от меня игру, найти непросто, и товарищ Боуи в список не попал. Так что, отдав должное музыке (а она есть, и она великолепна, саундтрек к этой игре достоин первых мест в чартах), придется поговорить и о самой игре, уж извините за подробности.



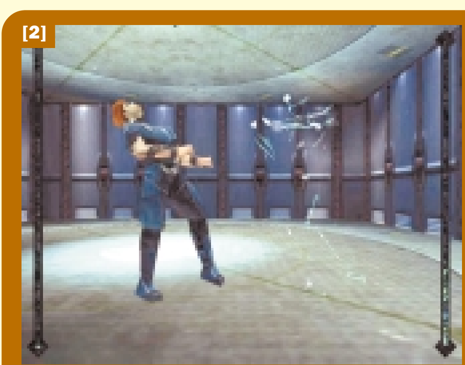
[1] Мерзкое подрагивание и помехи (видите полоску поперек?) сильно мешают работать с личным Sneaker'ом. Мы к этому делу привычные.

Не стреляйте в пианиста

Да, он играет, как умеет. Итак, первая встреча. Сел, запустил. Победа? Ага, как же... Курсор в меню не работает. Шаманские пляски с бубнами – и взгляд на тихонько стоящий неподалеку джойстик. Оказывается, у игры какие-то проблемы с восприятием обычнейшего Gravis Thunderbird (остальные игры его видят и работают, а Omikron: The Nomad Soul ведет себя так, как будто за джойстик схватилась бешеная обезьяна и дергает его в случайных направлениях). Выдираем джойстик (в самом деле, это же 3rd person action, зачем он здесь нужен?), запускаемся... О! Победа! Герой есть, герой активен и доступен. Начинаем играть.

Основной режим мышь не поддерживает, мы бродим по городу, камера то висит за спиной, то вполне вовремя перескакивает на предопределенные позиции. Все происходящее, кроме начального ролика, сделано на "движке", и тщательная, кинематографическая проработка движения камеры во время вставок сильно помогает создать ощущение грандиозности происходящего, а motion capture делает движения персонажей такими, какими я их люблю, – плавными и реалистичными. Да и синхронизация речи и мимики впервые на моей памяти выполнена как следует, что закрывает дорогу локализациям, зато отлично смотрится в оригинале. Красивейшие и разнообразнейшие регионы, где живут, опять-таки, разнообразные и красивые местные жители, как разумные, так и просто животные, доступны не сразу, сначала надо добиться успеха в расследовании в городе, но сразу ясно одно: недостаток полигонов умело скрыт великолепной архитектурой.

Затеряться в ней сложно, а вот реакция персонажа на кнопки довольно неадекватная: между движениями налицо заметная пауза, пока герой приходит в исходную позицию. Через пару часов начали болеть пальцы правой руки и голова. Если бы этим дело и ограничилось, получился бы неплохой квест, где управление никому не интересно, я (точнее, не я, а Маша А.) его сдержанно похвалил бы, тем бы дело и кончилось. Не в этой жизни...



[2] Полупрозрачная тень справа — компьютерный тренажер по рукопашному бою.



Драку заказывали?

Если она, жизнь, заставляет нашего героя активно взаимодействовать с окружающими (не в смысле разговоров – активно вплоть до летального исхода), управление кардинально меняется. Причем двумя способами, в зависимости от типа схватки. Стрельба из пистолета или другого оружия ведется (молчи, грусть, молчи!) от первого лица, со здоровенным крестом, похожим на могильный, в роли прицела, и именно здесь неожиданно включается mouse look! Нормальный игрок, мануалы читающий только по необходимости (то есть я) или вообще их в силу каких-то причин не имеющий, впадает в ступор, ибо нажатия на кнопки к ожидаемым результатам не приводят, а здоровье стремительно убывает.

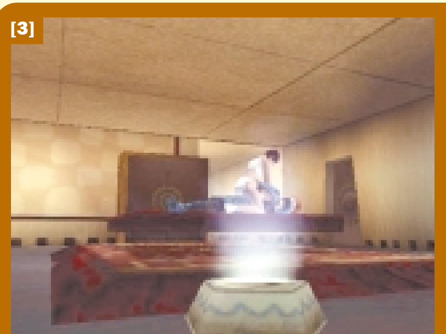
После смерти (точнее, почти-смерти, любые повреждения, не относящиеся к сюжету, например, попадание под машину или неудачная попытка прикончить преступника, к смерти и обещанному переходу в новое тело не приводят), возрождения под присмотром медика и тяжелых раздумий залезаю в документацию и обнаруживаю, что, оказывается, именно здесь нужно срочно хвататься за мышь и, вспомнив думерский опыт, расстреливать окружающих. И это жутко неудобно, неприятно и мерзко из общих соображений, очень приставочно и примитивно (что, строго говоря, одно и то же). Такой action нам не нужен, ибо в нем не соблюдены каноны жанра, установленные в свое время великим id Software.

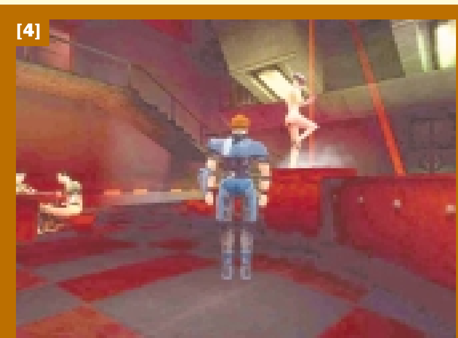
А если оружие нам на сегодня не положено (скажем, если успешно отстрелять всех террористов в универмаге, то главный гад ловко вышибет пистолет из рук) – нет проблем. Ну, почти нет. Ибо переходим мы в режим... файтинга (классического, с четырьмя кнопками – типами ударов, камерой сбоку или сзади), вернее – в другой мир. Мир, о котором я даже боюсь судить, ибо самообороне без оружия не обучен и предпочитаю вставлять дуло шотгана с увеличенной мушкой в естественные отверстия врагам, проворачивая его впоследствии для лучшего усвоения уроков. Лучше передам слово Михаилу Судакову, профессионалу.

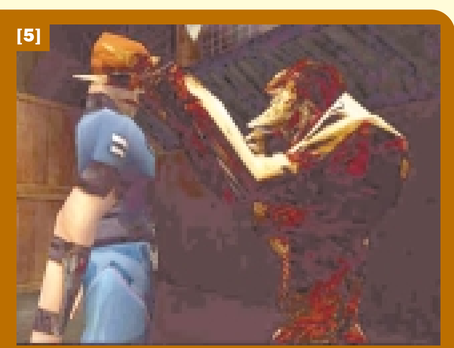
"Драки очень неплохие, особенно для такой масштабной игры. Конечно, до Virtua Fighter далеко, но привлекательный, слегка попсовый уровень они обеспечивают. Что-то вроде Tekken без захватов и спецударов, или, точнее – Bio-FREAKS без оружия и полетов.

Вместе с тем: имеются приличные комбы, работает автоблок (тоже попса, но для людей, без файтингов не страдающих, в самый раз), даже перемещение в 3D сделали. Уважаю."

Кстати, как дракам, так и стрельбе можно учиться, учиться и учиться, как завещал мой коллега, дедушка Ленин. Причем, что приятно, учеба – это не специальный кусок игры, а натуральная деталь пейзажа. Ведь жители города должны где-то дрессироваться и тренироваться, вот для них там все и предусмотрено. Для драк каждому полицейскому (в том числе и Кайлу, НАШЕМУ парню) положена тренажерная комната, компьютер моделирует симпатич-







[3] ...обычно заканчивается сексом. И это хорошо. [4] Этой девушке суждено вскоре умереть, она слишком много знает.
[5] Хорошо, что в этом городе есть полиция, и враг чуть-чуть не успеет закончить свое черное дело.

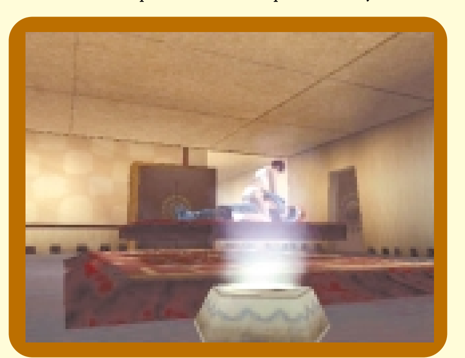


ного полупрозрачного киборга нужной силы, и можно махать ногами, пока не надоест, зарабатывая рейтинги (лично я выше disciple пока не тяну). А пострелять можно только за деньги, хотя и небольшие. Повсюду на столах разбросаны рекламные буклеты, приглашающие в виртуальный тир, приходи – и стреляй на здоровье, всего за пять денежек.

Про отдельное управление для плавания даже рассказывать не буду, ибо бумагу надо беречь, а придумывать новые слова для выражения все той же мысли (что управление в Omikron – самое кривое из возможных) попахивает мазохизмом. Кстати, о нем, родимом, читайте дальше, узнаете о моих подвигах на этом поприще.

Квест на марше

Я страдал, я мучился, я делал все, чтобы подавить рвотный рефлекс и головную боль. Коктейль из снотворного, слабительного, кофеина, болеутоляющего, валидола и валерьянки стекал прямо в вену из большой бутылки, подвешенной над головой, помогая продержаться. Зачем столько хлопот, спросите вы? Да за тем, отвечу вам я, что под уродливой маской action, выстриженной кривыми руками из грязной картонки, скрывается интересная игра в жанре adventure. Сюжет цепляет и затягивает, музыка создает настроение и ласкает слух. Играть хочется, даже когда интерфейс допек окончательно. Со времен Grim Fandango ничего меня не трогало в этом жанре, и Nomad Soul – первый квест-99, зацепивший стариковскую душу.



А все почему? Здесь есть главное: мир, которому веришь. Почти все разработчики сейчас пытаются сделать игру, честно моделирующую все-все-все, хотя компьютеры явно еще чуток не доросли до нужной кондиции. Французы из Quantic Dream (www.quanticdream.com) приложили больше усилий, чем другие, и успех пришел. Несмотря на специфические особенности, грозящие нестыковкой друг с другом (наличие маны, магических колец, и одновременно – мощной технологии), мир Omikron логичен. В нем прячут ключи в унитазах, а бумаги в сейфах, неразговорчивый бармен становится гораздо болтливее, получив взятку, а патологоанатом в морге, мимо которого мы ездим на работу, выглядит всерьез шокированным, изучая результат "работы" серийного убийцы (на самом деле – демона), мучающего своих жертв. В нем муж с женой занимаются сексом и ходят в рестораны, в нем все происходит "как в жизни"... Как я и говорил в новостном текстике (к которому вас все время отсылаю), для французов характерен очень цельный художественный замысел, мрачная эстетика, роскошное зрелище и при этом – полное, абсолютное безразличие к геймплею. До чего же обидно...

Да и сам мир, столь цельный и настоящий, иногда огорчает. Почему тень от нашего персонажа выглядит, как набор темных кружков? А почему от автомобиля, куда мы садимся, тени вообще нет, более того – наша остается на земле даже после посадки? Зачем застревать в дверях и безбожно пересекаться с дверцами шкафов? А как насчет того, чтобы сделать людей на улицах хотя бы чуть-чуть разными? Да, я понимаю, изготовление моделей и "шкур" стоит денег, но ведь столько их уже затрачено, три диска битком забиты роскошным содержимым, да и участие нашего любимца Д.Б. явно было не бесплатным. Так почему, почему не потратить еще один процент от общего бюджета и не сделать из этого великолепного полуфабриката полноценную игру? И кто, наконец, придумал убогую систему сохранения игры с магическими кольцами, резерв которых ограничен, и спецместами, где таинство сохранения можно совершить? Темна душа французских разработчиков, а уж загадочна... EXE





ПОЗВОНИТЕ РОДИТЕЛЯМ

CREATURES ADVENTURES

• Маша Ариманова •

Дите воспитать — это не поросенка выкормить до пятипудового хряка; и не тыкву дурную три на три вырастить назло соседям. А ежели это дите, мягко выражаясь, чересчур ушасто-глазасто-зубасто и в придачу еще и с хвостом, в общем, чебурашкообразное под острым виртуальным соусом? Лихие, скажу вам, ускоренные родительские курсы получаются!

Внимание, будущие мамаши первого, второго, третьего, четвертого, пятого, шестого, седьмого, восьмого и девятого месяцев беременности, настоятельно рекомендую вам быстрехонько раскошелиться и отправить будущего папашу на поиск вышеозначенного диска. Пусть перевернет город вверх тормашками, но игрушенцию вам доставит непременно. И поверьте: все, кроме акта рождения, — сущая правда, слегка приукрашенная великолепным эклектичным антуражем. Но ведь у каждого в жизни своя мумия, свой отвратный драконище и горькое несъедобное зеленое блюдо, замаскированное под торт.

Первые шаги

Конечно, большое фиолетовое яйцо, помещенное в кроватку и заботливо накрытое пледом, издали напоминает очертаниями беременную матрону, спрятавшуюся от подвыпившего супруга на всякий случай.

Впрочем, это смутное сходство нисколько не мешает очень споро и аккуратно, в три-четыре кроватных качка, появиться на свет симпатичной — а для кого и не очень (эх, вы!..) — зверушке.

Ах да, как известно, главный педагогический алгоритм заключается в виртуозном применении кнута и пряника. Так вот, у вас всегда под рукой аналог кнута в виде то ли пульверизатора с реактивным двигателем, то ли огнетушителя, и пряник — голенькое, насекомообразное существо.

Не бойтесь, грудью выкармливать зверушку не понадобится. С первого дня она предпочитает торты, фрукты, овощи, мед и сыр. У педиатров-профессионалов от такого меню явно поехала бы крыша, а я же... я нарочно умолчала о баночном пиве и кетчупе, падающих при определенных условиях с неба!!! Доктор Спок, а, доктор Спок, а ведь это ваших рук дело, старый эксгибиционист от педагогики.

Рецепты тортов — в поваренной книге, только помните о внезапном исчезновении необходимых ингредиентов. Цитрусовые и яблоки поочередно произрастают, естественно, на раскидистой березе. А вот морковку, огурцы, редиску, помидоры, кукурузу и хрен острый, маринованный вкупе с польскими ромашками и прочими цветочками детства надо выращивать лично. Потея с лица. Технология проста и эффективна: прошелся вилами по грядке, разбросал семена, полил, активизировал чучело. Хорошо, что навоз не предусмотрен сценарием. Кстати, так и не смогла определить фактор, влияющий на яйценоскость кур. Ну а мед, естественно, там, где пчелы, сыр — где мыши: мимо не пройдете.

Одежда шикарная, оригинальная, модная тоже под боком — в соседней комнате, в шкафу и рядом. Конечно, дисбаланс немного смущает. Валенки есть, перчаток — куча, головных уборов достаточно, а вот комбинезон всего один. Впрочем, второй комбинезон отыщется совсем скоро, а уж о том, как раздобыть рыцарский прикид, будет рассказано ниже.

А еще в домишке есть весьма приличная



[1] Трудовые сотки.. [2] Мумию собрать, мумию разобрать... Мы к этому делу привычные.

спортивно-игровая зала. Цветомузыка, шаронадувательная машина, баскетбол, игрушки.

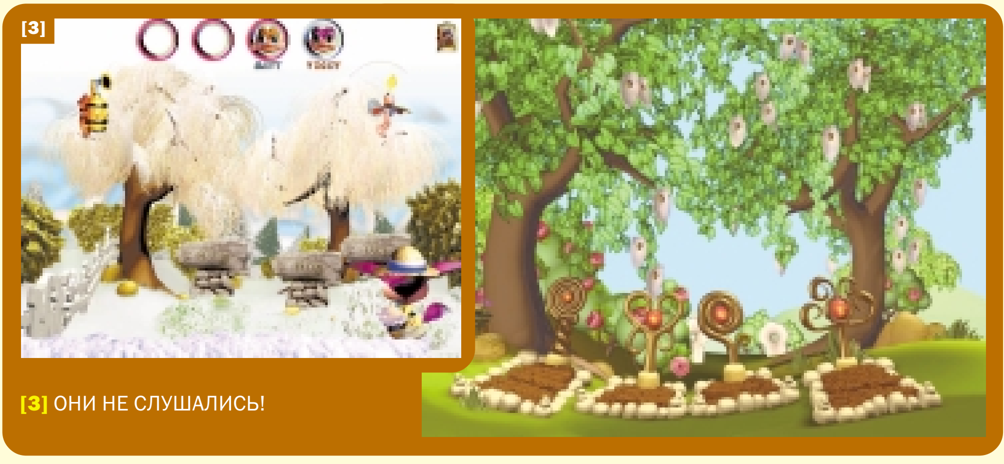
На свежем воздухе

Но домик быстро, слишком быстро становится тесным для энергичного непоседы. Наша "чебурашка" без спросу вываливается наружу под ливень с громом и молнией, под снегопад или под палящее солнце.

А дальше – как в сказке. Налево пойдешь – "скорую помощь" медицинскую найдешь. Поначалу она больше похожа на "медленную помощь": пока дотащишь больного до калитки с соответствующей символикой, пока вдаришь в колокол, пока добредет до помоста жизнерадостная пегая кляча, пока измеришь температуру, пока проверишь кардиограмму, пока приготовишь лечебную сауну... Позднее к доставке приболевших присоединится хитрый пеликан, который в дебюте исполняет роль надоедливого пассивного наблюдателя.

Прямо пойдешь – на веселенькую, обрамленную плакучими ивами полянку попадешь – будущее кладбище. Вот мы и коснулись грустного и печального. Да, зверушки имеют нехорошую тенденцию закатывать вдруг глазенки и отправляться под каменное надгробье. Особенно пока не окрепнут. Так что будьте трижды бдительны! Ни одного детского трупика старухе с косой! Как только рожица вашего подопечного изменит цвет и на ней появится подозрительный оскал, принимайте меры. Но главное – профилактика. Сбалансированное питание, спорт и долгие прогулки направо, где парочка уморительных драконов из ансамбля "Черепно-костяные барабаны" дрыхнет без просыпу. Сбацайте на их экзотических расстроенных инструментах какофонический туш, и они, драконьи величества, соизволят открыть глазята и ритмично подергаться.

За драконами, как водится, – угрюмый замок. Не раздумывая, подвесьте на электромагнит железного привратника, и к вашим услугам – рыцарская экипировка, которая почему-то раздражает драконов и заставляет их неметко плеваться огнем.



[3] ОНИ НЕ СЛУШАЛИСЬ!

Развлечения, развлекаловки, развлекухи

Кстати, замок заслуживает самого пристального внимания. Здесь, кроме обещанного сыра, имеется парочка традиционных привидений и добротная, на совесть забинтованная мумия в отлично сколоченном гробу. Наружу мумия извлекается интеллектуальным головоломным способом. Безвредна и одарена по кулинарной линии.

На крыше замка, то есть на соседних облаках, имеется прибор для изменения погоды и самолет-туча. Можно преспокойненько добраться до дирижабля и, наплевав на осточертевшее изготовление тортов и нудное выращивание овощных культур, предаться стрельбе по воздушным шарикам. Настреляв гору сюрпризов и сюрпризиков, накрутив штурвал до одури, можно использовать для спуска парашют или просто скатиться по желобу, опоясывающему смеющееся дерево. На грешной земле можно погонять на скейте и подрессировать собаку, можно, можно, можно...

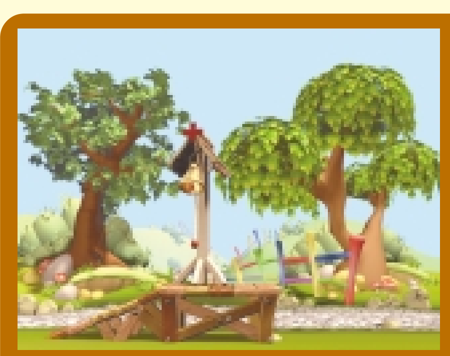
Главное вот что: будьте неутомимы, любопытны, неустрашимы, а если на кладбище в самый неподходящий момент образуется очередное надгробие, не отчаивайтесь. Генетика, пусть и виртуальная, не дремлет. Из следующего яйца вылупится более подготовленный к суровому, но захватывающему обмену веществ экземпляр. Только не давайте новорожденному дорогое вам имя, а то будете все оставшееся время торчать на лужайке под плакучими ивами.

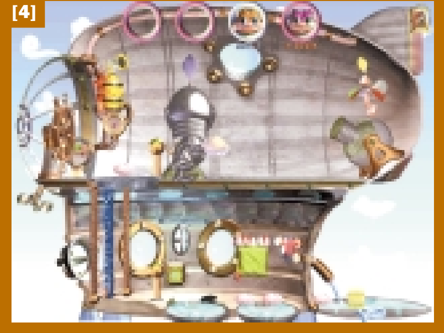
Лично я виртуального первенца-мальчика нарекла Сталиным, а девочку – Борджией.

Рожайте на здоровье и воспитывайте, как совесть подскажет.

Вечерний звон! Вечерний звон! 







[4] Глазищами весь в папу. Головой — в яйцо.

НЕ ВСЕ ТА МЕДЬ...

...или Как я укрощал BX

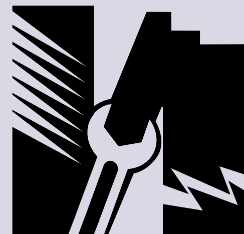
В процессе разработки этот ЦП звали Coppermine. Однако производятся эти процессоры без использования медной (copper — медь) технологии, сулящей снижение энергопотребления и бОльшие тактовые частоты. Похоже, что до перехода на производственную норму 0,13 мкм Intel будет придерживаться проверенной технологии изготовления ЦП с алюминиевым напылением. Впрочем, проблемы выращивания свежих камней вряд ли волнуют большинство игроков. Важно другое: что смог противопоставить Intel последней “числодробилке” AMD Athlon? Ассистент, скальпель...



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО





Итак, 25 октября Intel анонсировал 15 новых моделей Pentium III и Pentium III Xeon. Последние созданы для серверов и рабочих станций, поэтому я не буду уделять им внимание. Другое дело, свежие Pentium III. Именно их некогда звали Coppermine. Именно они должны стать “Ответом AMD Athlon”.

Его звали Coppermine

Сначала определимся с именами. Дабы отличать Pentium III 500, 550 и 600 с ядром Coppermine от предшественников, Intel добавил индекс “E” к их названию. Так как все Pentium III, работающие на частотах выше 600 МГц, построены только на новом ядре, дополнительных индексов они не имеют. В таблице 1 приведены краткие характеристики всех Pentium III.

Итак, рассмотрим новые ЦП подробнее. Ядро этих процессоров изготовлено по новой, не использовавшейся ранее в “настольных” ЦП Intel технологии 0,18 мкм. Все предыдущие Pentium III выпускались по производственной норме 0,25 мкм. Уменьшение размеров транзисторов позволило разместить на чипе больше элементов и перенести кэш второго уровня на кристалл процессора. В первую очередь Pentium III E отличаются от предшественников интегрированными 256 килобайтами L2-кэша. К сожалению, разместить на кристалле все 512 Кбайт не удалось, однако даже при вдвое меньшем объеме кэша второго уровня новые процессоры значительно опережают “ветеранов”. Причин тому несколько.

Прежде всего объединение ядра ЦП и L2-кэша позволило вдвое увеличить тактовую частоту последнего. За примерами далеко ходить не нужно: в результате подобной селекции Intel уже получил весьма удачную серию Celeron. Правда на борту они несут лишь 128 Кбайт кэша второго уровня.

Однако Pentium III E – это не просто ценный кэш. Точнее, это не просто Celeron с расширенной памятью. Разрядность шины данных L2-кэша расширена с 64 бит (Celeron и “старые” Pentium II/III) до 256 бит. Улучшения также внесены в логическую организацию кэша (количество его каналов увеличено с четырех до восьми). Все эти изменения получили коммерческое название Advanced Transfer Cache.

Помимо радикально ускоренного кэша второго уровня Pentium III E получил несколько дополнительных буферов, позволяющих снизить простои при обращениях к системной шине и улучшить ее (шины) загрузку. Эта особенность новых ЦП названа Advanced System Buffering.

Что в корпусе тебе моем?

Поскольку кэш второго уровня расположен непосредственно на кристалле новых ЦП, необходимость в печатной плате с разъемом Slot 1 фактически отпадает. Поэтому новые процессоры выпускаются как в конструктиве Slot 1 (модели Pentium III 533E, 600E и выше), так и в корпусе FC-PGA (Pentium III 500E и 550E), созданном для установки в Socket 370. Несколько слов о совместимости.

Все новые процессоры питаются напряжением 1,65 В (их предшественники требовали минимум 2 В), поэтому для поддержки Pentium III E регулятор питания материнской платы (модуль VRM) должен уметь предоставить процессору пониженное напряжение. Кроме того, разводка материнской платы должна соответствовать новым ужесточенным требованиям Intel. Естественно, что с Pentium III E должен быть знаком и системный BIOS. Фактически, с последними Pentium III совместимы большинство "свежих" материнских плат на BX. По крайней мере на имевшихся у меня Asus P3B-F и Abit BX6 rev. 2.0 эти ЦП работали без проблем.

С Pentium III в корпусе FC-PGA все немного сложнее. Из-за использования нескольких новых контактов эти ЦП неработоспособны во всех современных платах с гнездом Socket 370. Ожидается, что будущие платы будут поддерживать FC-PGA Pentium III, однако пока найти платформу для этих процессоров довольно нелегко.

Где найти 133?

Некоторые из анонсированных 25 октября Pentium III E предназначены для работы на 133-мегагерцовой системной шине (FSB). Эти ЦП имеют в названии дополнительный индекс "B".

Комизм ситуации в том, что Intel впервые (по крайней мере на моей памяти) выпустил новые процессоры, не обеспечив их адекватной платформой. Хотя одновременно с Pentium III E был анонсирован поддерживающий 133 МГц FSB чипсет Intel 840, предназначенный для рабочих станций и серверов. Цены материнских плат на этом чипсете вряд ли будут доступны большинству пользователей.

Чуть ранее (27 сентября) был анонсирован чипсет Intel 810E, также дружащий со 133-мегагерцовой системной шиной. Интегрированный видеоадаптер (обновленный I740) и куцые возможности расширения (прежде всего отсутствие слота AGP) новый чипсет получил по наследству от i810 (см. прошлый .EXE). Хотя цены материнских плат на Intel 810E вполне доступны, сомневаюсь, что от желающих засадить свежий мощный процессор в плату с 3D-ускорителем двухлетней давности не будет отбоя.

Таким образом, Intel предлагает устанавливать Pentium III EB либо в дорогие серверные матплаты, либо в платы для PC начального уровня (большинство из которых создавались для Celeron). Чипсет, подобный ветеранскому Intel 440BX (недавно был выпущен 100-миллионный экземпляр этого самого массового в истории компьютеров набора системной логики), но поддерживающий 133-мегагерцовую системную шину, так и не был представлен. По планам Intel, им должен был стать i820, однако из-за ряда проблем анонс этого чипсета постоянно откладывается.

В принципе, 133 МГц FSB поддерживает набор Appolo Pro 133, производимый компанией VIA. Однако виденные мною материнские платы на этом чипсете не лишены проблем с производительностью AGP, поэтому тестировать новые ЦП на этих платах я не решился.

Чем плох BX?

Официально чипсет 440BX поддерживает лишь две частоты системной шины: 66 и 100 МГц. Однако наши постоянные читатели, вероятно, помнят, что большинство материнских плат, построенных на этом наборе микросхем, позволяют выбрать и иные частоты системной шины (чаще всего 75, 83, 102, 112 и искомые 133 МГц). Однако при разгоне системной шины автоматически разгоняется и шина AGP. С PCI все немного проще.

Дело в том, что чипсет 440BX (точнее, его часть – схема северного моста 82443BX) получает от генератора с фазовой автоподстройкой частоты (он же PLL – схема, генерирующая тактовые частоты практически для всех шин материнской платы) независимые тактовые сигналы HCLKIN и PCLKIN. Первый используется для тактирования системной шины, шины памяти и AGP. Второй – для тактирования PCI. Таким образом, частоты AGP и системной шины жестко связаны друг с другом. 82443BX вычисляет тактовую частоту AGP, умножая сигнал HCLKIN на один из двух коэффициентов. Если HCLKIN (а значит, и частота системной шины) равен 66 МГц, частота AGP вычисляется умножением этого сигнала на 1. Если же HCLKIN равен 100 МГц, то частота AGP получается умножением его на 2/3. Таким образом, тактовая частота AGP остается постоянной (66 МГц) вне зависимости от скорости системной шины. Замечу, что я намеренно упростил описание логики выбора коэффициентов умножения, дабы не злоупотреблять вашим вниманием.

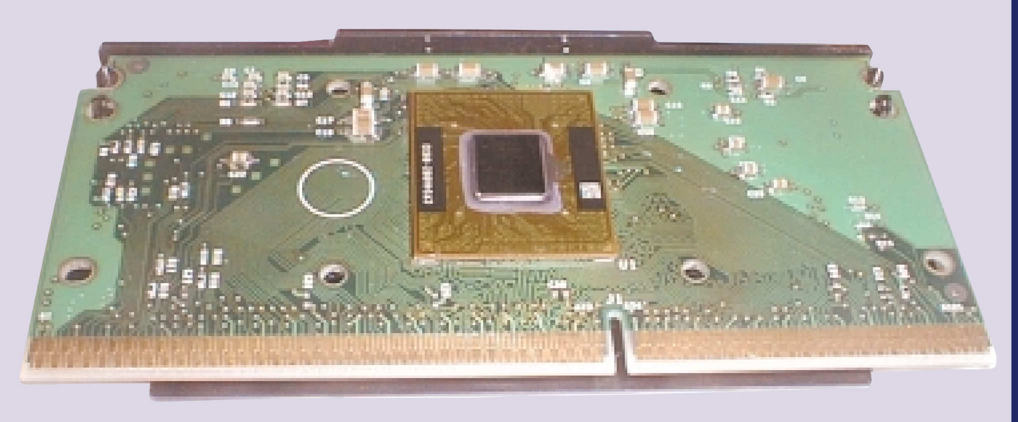
Теперь предположим, что мы решили разогнать системную шину до 133 мегагерц. Следовательно, установленная на материнской плате схема PLL должна генерировать сигнал HCLKIN соответствующей частоты. Чип 82443BX, получив этот сигнал, заставит работать ОЗУ и системную шину на 133 МГц (этого, собственно, мы и добивались), однако частота AGP будет вычислена умножением 133 на 2/3. Таким образом, шине AGP придется вкалывать на частоте 88,7 МГц вместо положенных 66-ти. Ни один современный видеоадаптер этого не перенесет. Замечу, что некоторые "умные" PLL умеют генерировать сигнал PCLKIN так, чтобы его частота, по возможности, минимально отличалась от положенных 33 МГц. Например, если установить частоту системной шины (читай: сигнал HCLKIN) равной 133 МГц, PLL вычислит частоту PCLKIN, разделив HCLKIN на 4. Таким образом, даже при 133-мегагерцовой системной шине PCI будет работать на стандартных 33 МГц. Именно такими "умными" PLL оснащены некоторые новые материнские платы (например Asus P3B-F и Abit BX6 rev. 2.0).

Краткий итог этй главки. Разгон до 133 МГц системной шины современных материнских плат на BX чреват нестабильной работой AGP-видеоадаптера. Вся остальная периферия должна функционировать нормально, поскольку тактовая частота шины PCI остается стандартной.

Что делать?

Тестирование новейших процессоров с 3D-ускорителем для PCI (например Voodoo 3 2000 PCI) было бы малоинтересным. Поэтому я нашел метод, позволяющий заставить стабильно работать практически любой видеоадаптер на разогнанной шине AGP. Подчеркну, что все исследования были проведены мною лишь для того, чтобы протестировать новые процессоры, не имея надежной материнской платы, поддерживающей 133-мегагерцовую системную шину.

Суть метода проста. Дело в том, что все современные 3D-ускорители при передаче данных (в основном тек-



стур) по AGP активно используют режим 2X (информация передается на обоих фронтах тактового сигнала). Фактически же, эффективная тактовая частота AGP в этом режиме удваивается. Именно 2X в первую очередь виноват в нестабильной работе видеоадаптеров при завышенной тактовой частоте шины. Проведя некоторые эксперименты, я выяснил, что отключения этого режима достаточно для того, чтобы применяемый в тестах процессоров Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra зажил на AGP без проблем.

Итак, 2X можно отключить, записав в регистры конфигурации моста 7190 Host to PCI Bridge (PCI Bus: 0; Device: 0; Function: 0; смещение регистра A8) и видеоадаптера (PCI Bus: 1; Device: 0; Function: 0; смещение регистра 4C) значение "01". Изменить значение этих регистров можно, например, с помощью утилит WPCREDIT и WPCRSET (их нетрудно найти в Интернете).

Безусловно, отключение 2X несколько снизит скорость работы AGP. Вопрос лишь в том, насколько это падение производительности существенно. Прогнав все известные игровые тесты на процессоре Pentium III 600 E, я выяснил, что максимальное падение fps, вызванное отключением 2X, составило менее 1,5% (то есть укладывалось в погрешность измерения). Таким образом, при наличии на видеоадаптере большого объема локальной видеопамяти (32 Мбайта и более) ускоренные режимы передачи данных по AGP становятся практически ненужны (по крайней мере до появления игр, активно использующих текстуры объемом 32 и более Мбайт). Безусловно, найти синтетический тест, демонстрирующий достоинства 2X, совсем нетрудно. Например, в тесте 3DMark MAX 32 Mb texture rendering speed, измеряющем скорость рендеринга 32-мегабайтной текстуры, отключение этого режима обошлось в 20% производительности. Однако во всех остальных тестах 3DMark MAX запрещение 2X не стоило ничего.

Таблица 1

Процессор	Тактовая частота	Объем L2–кэша	Частота FSB
Pentium III 733	733	256	133
Pentium III 667	667	256	133
Pentium III 650	650	256	100
Pentium III 600EB	600	256	133
Pentium III 600E	600	256	100
Pentium III 600B	300	512	133
Pentium III 600	300	512	100
Pentium III 550E	550	256	100
Pentium III 550	275	512	100
Pentium III 533	267	512	133
Pentium III 500E	500	256	100
Pentium III 500	250	512	100
Pentium III 450	225	512	100

Как проходило тестирование

Все процессоры Pentium III устанавливались в материнскую плату Asus P3B-F со 128 Мбайтами PC133 SDRAM, видеоадаптером Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra (с отключенным режимом 2X) и жестким диском WD AC420400. Результаты тестов Pentium III 600 и Athlon 600 приведены для сравнения.

Результаты

Итоги тестов довольно красноречивы: процессоры Pentium III E действительно заметно обгоняют "простые" Pentium III, на равных конкурируя с AMD Athlon. Более того, Pentium III 600EB в большинстве тестов сумел незначительно обогнать Athlon 600. Процессоры Intel, как правило, отрывались в тестах целочисленной производительности, зато Athlon был быстрее в операциях с плавающей точкой. Замечу, что разница в производительности Pentium III 600E, Pentium III 600EB и Athlon 600 столь незначительна, что укладывается в погрешность измерений.

Показательно сравнение производительности Pentium III 700 и Pentium III 667. Первый работает на системной шине 100 МГц, второй – 133 МГц. В синтетических тестах процессорной производительности Pentium III 700 вырывается вперед за счет большей тактовой частоты. Зато в бенчмарках, основанных на реальных приложениях, лидирует Pentium III 667.

Pentium III 733, безусловно, стал самым быстрым процессором, побывавшим в стенах тестовой лаборатории .EXE. У вышедшего недавно, но пока не доехавшего до Москвы Athlon 700 появился очень серьезный конкурент. Похоже, что Intel опять сумел быстро вернуть себе лидерство. Надолго ли? Подождем – увидим...

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что эта "прикладная" колонка не претендует на полное и всестороннее освещение новых Pentium III. Это скорее "первый взгляд" на свежие ЦП. Полноценный обзор данных процессоров появится на фиолетовых страницах .EXE сразу после выхода чипсета i820, специально спроектированного под Coppermine.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирме **"Формоза"** (234-2165), любезно предоставившей для тестирования процессоры. Выражаем отдельную благодарность компании **JIB Group** (917-0503) за жесткий диск WD AC420400 и концерну **"Белый Ветер-ДВМ"** (www.whitewind-dvm.com) за материнскую плату Asus P3B-F.

Таблица 2

	Pentium III 500E	Pentium III 550E	Athlon 600	Pentium III 600	Pentium III 600E	Pentium III 600EB	Pentium III 650	Pentium III 667	Pentium III 700	Pentium III 733
CPUmark 99	48	52,2	56,4	45,4	56,3	57,1	60,3	62,6	64,3	68
FPUmark	2680	2680	3260	3050	3220	3210	3490	3570	3760	3920
Business WinStone			26,3	26,8		28,4	29	29,9	29,6	30,7

Таблица 3

	Pentium III 500E	Pentium III 550E	Athlon 600	Pentium III 600	Pentium III 600E	Pentium III 600EB	Pentium III 650	Pentium III 667	Pentium III 700	Pentium III 733
Q3A q3demo1 640X480	85,7	90,5	94,4	82,3	94,8	97,9	98,3	102,6	101	105,5
Q3A q3demo1 800X600	73,2	74	75,1	73	74,4	75,3	74,5	75,4	74,6	75,5
Quake 2 demo1.dm2 800X600	98,8	99,8	102	101,8	100,8	102	101,1	102,3	101,1	102,3
Quake 2 crusher.dm2 800X600	57,7	62	70,3	63,8	66	67,5	69,7	72,5	73,2	77,3
Expendable 800X600	53,6	56,7	61	57,5	59,4	61,6	61,8	64,7	63,8	67,6
Unreal Tournament 3.48	45,1	47,2			49	49,9	50,4	52	51,5	53,4



ПЯТЬ ПЛЮС ОДИН

Николай Радовский

Призрак DVD уже не раз бродил по полосам сталепрокатного цеха .EXE. Мы гоняли приводы, оценивали декодеры, осматривали видеоадаптеры. Однако звук до сих пор пролетал мимо наших оттопыренных ушей. Исправляемся. Аудиокомплект Creative DeskTop Theater 5.1 — к вашим услугам!



звука на DVD много... Каналов пять. Даже больше. Но не всегда. Иногда их четыре и меньше. Причем четыре бывают в двух. Стоп! Предлагаю покончить с этой казуистикой, разобравшись в форматах хранения многоканального звука на DVD.

Dolby Surround

Эта разработка Dolby Laboratories кодирует информацию о четырех звуковых каналах в обыкновенном аналоговом стереосигнале. Такой сигнал можно записать на любой (как аналоговый, так и цифровой) носитель: аудио- или видеокассету, CD или DVD. Декодер Dolby Surround, получив стереосигнал в этом формате, извлекает из него данные о трех каналах: левом, правом и тыловом. Позже был разработан Dolby Pro Logic – более совершенный метод декодирования этого формата, умеющий извлекать центральный канал в дополнение к перечисленным выше.

Обычно к подобным декодерам подключают шесть источников звука: левая, правая, центральная и две тыловых колонки, а также сабвуфер (низкочастотный динамик). Основные достоинства Dolby Surround – относительно невысокая цена компонентов и простота кодирования звука в этот формат. Кроме того, Surround-треки "совместимы" с обыкновенной стерео- и моноаппаратурой.

Существует довольно много игр, умеющих генерировать многоканальный звук и кодировать его в формате Dolby Surround. Фактически, они программно выполняют часть функций аппаратных ускорителей 3D-звука. Естественно, делается это куда менее качественно в силу ограниченности программных алгоритмов позиционирования звука и самого формата Dolby Surround. Зато подобные игры не нуждаются в специальных звуковых платах или ином дополнительном компьютерном железе. Достаточно подключить к линейному выходу обычной звуковой платы декодер Dolby Pro Logic Surround и наслаждаться объемным звучанием.

Помимо игр в Dolby Surround вовсю кодируются стереотреки многих современных видеофильмов (такие кассеты помечаются лейблом "Dolby Stereo").

Стоит отметить, что Dolby Surround – относительно простой формат с ограниченным частотным диапазоном монофонического тылового канала (оба динамика воспроизводят одинаковый сигнал). Это обстоятельство значительно ограничивает возможности панорамирования звука. Кроме того, центральный и тыловой каналы зависимы от левого и правого.

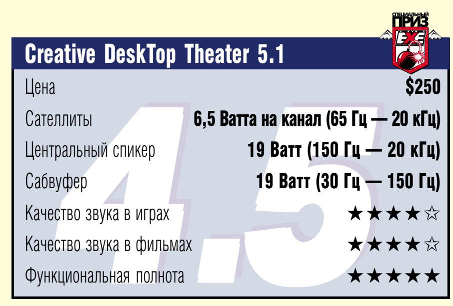
Таким образом, в актив Dolby Surround можно записать относительную простоту кодирования/декодирования, совместимость со всеми современными аудионосителями (аудио- и видеокассетами, CD, DVD) и широкую распространенность.

Dolby Digital (AC3)

Современный формат кодирования многоканального звука. Трек Dolby Digital может хранить пять полноценных каналов и один канал с ограниченным частотным диапазоном для низкочастотных эффектов (такую конфигурацию часто обозначают как "5.1"). Все каналы полностью независимы. Dolby Digital (в отличие от Dolby Surround) является цифровым стандартом и допускает хранение и декодирование треков только в цифровой форме. DVD – самый распространенный носитель звука в этом формате. Большинство дисков DVD-Video содержат треки Dolby Digital, однако лейбл "Dolby Digital" (или "AC3") на коробке вовсе не гарантирует пятиканального звука. Он сообщает лишь о наличии трека, закодированного в этом формате, однако сама дорожка может быть двухканальной (стерео) или даже монофонической. Точное количество каналов можно выяснить лишь из примечания, не всегда, увы, наличествующего.

В компьютерных играх Dolby Digital получил куда меньшее распространение, чем его предшественник. Причин тому несколько. Во-первых, сжатие треков в этот формат – значительно более ресурсоемкий процесс, чем кодирование Dolby Surround. Современные ЦП в принципе не в состоянии справиться с сжатием в Dolby Digital "на лету". Поэтому применение этого формата на PC ограничивается лишь предварительно подготовленными треками – звуком к intro-роликам и фоновым саундом. Во-вторых, на PC не прижились аппаратные декодеры, оснащенные аналоговыми выходами для всех шести каналов. Все популярные DVD-декодеры имеют лишь цифровые S/P DIF и аналоговые двухканальные (стерео) выходы. Поэтому у вас не получится напрямую подключить к DVD-декодеру пять активных колонок и сабвуфер. Нужен внешний декодер Dolby Digital, и выложить за этот мозг домашнего театра придется не меньше $300. Плюс еще столько же (минимум!) за акустическую систему.

Комплект состоит из двух пар крохотных сателлитов (кубики 7x7x7 см), центрального спикера (кубик со стороной 8,9 см), сабвуфера и, конечно, декодера. Собственно, именно им DeskTop Theater отличается от прочих комплектов. На задней стенке декодера (служащего по совместительству усилителем) находится коаксиальный цифровой вход S/



Creative DeskTop Theater 5.1	
Цена	$250
Сателлиты	6,5 Ватта на канал (65 Гц — 20 кГц)
Центральный спикер	19 Ватт (150 Гц — 20 кГц)
Сабвуфер	19 Ватт (30 Гц — 150 Гц)
Качество звука в играх	★★★★☆
Качество звука в фильмах	★★★★☆
Функциональная полнота	★★★★★

P DIF (разъем RCA), два аналоговых стереовхода для фронтальных и тыловых колонок (разъемы mini jack) и шесть RCA-конекторов для подключения колонок и сабвуфера. Приятно, что все разъемы позолочены. Куда менее приятен клубок устремившихся к декодеру проводов. Бороться с ними, увы, невозможно – сказывается число акустических систем. Фронтальные и тыловые колонки идентичны спикерам из более дешевого, лишенного декодера и центрального сателлита, комплекта Creative PCWorks FourPointSurround. Единственное отличие тыловых динамиков от фронтальных – длина шнура (4 и 3 метра соответственно).

Расположение колонок

Вероятно, стоит поподробнее остановиться на способах расположения колонок. Пару фронтальных сателлитов лучше всего поставить на стол рядом с монитором – много места они не займут. Впрочем, их можно приклеить по бокам дисплея (соответствующие наклейки прилагаются). Центральный спикер логично водрузить на монитор, а сабвуфер оставить грустить под столом. Основные неприятности возникают с тыловыми колонками. В инструкции по установке DeskTop Theater предложено несколько вариантов решения этой проблемы. Стоит отметить, что "задние" сателлиты вовсе не обязательно ставить именно позади себя. Можно установить их по бокам (скажем, у переднего края столешницы). Также в комплекте поставляется пара треног. Проще всего установить тыловые спикеры именно на них, однако после общения с играми и просмотра DVD эти колонки придется убирать. В противном случае, вы рискуете постоянно сносить одну из этих неустойчивых конструкций.





Подключение к ПК

А теперь давайте поговорим о способах подключения этого комплекта к ПК (и не только к нему). Как уже отмечалось, декодер оснащен парой аналоговых входов. В режиме Stereo/FourPoint (режимы работы декодера выбираются кнопками на его передней панели) усиленный сигнал с первого входа подается на фронтальные колонки, а со второго – на тыловые. Этот режим нужен для игр. Фактически, декодер в этом случае бездействует, выполняя функции пары стереоусилителей. Владельцам акселераторов 3D-звука, позволяющих подключать четыре колонки (SB Live!, большинство плат на Vortex 2), определенно стоит попробовать подключить к звуковой плате две пары спикеров (не помешает также сабвуфер). Лично я, поиграв на DeskTop Theater, уже не хотел возвращаться к наушникам и стереосистеме.

Впрочем, покупать этот комплект исключительно для игр нецелесообразно. Если объемный звук из фильмов вас не интересует, достаточно приобрести куда более дешевый комплект Creative PCWorks FourPointSurround. Изюм этого набора – декодер Dolby Digital и Pro Logic – интересен именно любителям кино.

В режиме Pro Logic декодер принимает закодированный в Dolby Surround стереосигнал с аналогового или цифрового входа. Далее сигнал декодируется (из него извлекается центральный и тыловой каналы) и, после усиления, передается на все пять колонок и сабвуфер. Стоит отметить, что декодер абсолютно независим от компьютера. Вы можете подключить его к стереофоническому видеомагнитофону, CD-плейеру, кассетной деке, вообще к любому источнику закодированного в Dolby Surround стереосигнала. Таким образом, DeskTop Theater может стать первым шагом на пути создания домашнего театра.

В режиме Dolby Digital декодер принимает закодированный в этом формате сигнал с цифрового (S/P DIF) входа, декомпрессирует его, преобразует в "аналог", усиливает и передает на колонки и сабвуфер. Самые распространенные источники такого сигнала – аппаратные DVD-декодеры. Практически все они снабжены выходами S/P DIF. Можно также подключить DeskTop Theater к S/P DIF-выходу звуковой платы (скажем, полной версии SB Live! или подключенной к MX300 дочерней платы MX25) и воспользоваться программным декодером DVD-Video. Главное, чтобы он (декодер) поддерживал цифровой выход вашей звуковой платы. К примеру, CyberLink PowerDVD версии 2.0 совместим с выходом S/P DIF Live!.

Поход в театр

Мы "прослушали" на DeskTop Theater пару дисков DVD-Video с 5.1-канальными Dolby Digital-саундтреками. Звук действительно впечатлял! Признаться, мы не ожидали подобного саунда от столь крохотных сателлитов. Фильмы DVD-Video звучали на Theatre куда убедительнее, чем выглядели на экране нашего 17-дюймового монитора. Погрузиться в кино мешал не звук, а явный недостаток площади дисплея. Большой телевизионный экран значительно усилит впечатления от фильмов.

Приведем оптимальную, на наш взгляд, конфигурацию современного недорогого домашнего театра на основе PC: комплект Creative DeskTop Theater, привод DVD-ROM (для DVD-Video достаточно даже односкоростного дисковода) и аппаратный декодер (SigmaDesign Hollywood или, что одно и то же, Creative Dxr3). Последний компонент полезен для подключения телевизора и вывода цифрового аудиопотока Dolby Digital на декодер Theater.

Итог

Безусловно, этот комплект не в состоянии конкурировать с Hi-Fi-оборудованием для домашнего театра, однако в своей ценовой категории он просто вне конкуренции. Мы рекомендуем его всем любителем фильмов на DVD, еще не успевшим обрасти серьезной аппаратурой.

17 ДЮЙМОВ ТРАДИЦИИ

• Николай Радовский, Дмитрий Иванов •

Зима, железный УЧУ-отдел в полном составе, торжествуя (то есть радуясь, если не ликуя), в экраны вперил бодрый (свежий, неунывающий, полный, как всегда, сил, задора и огня) взгляд... "А чего вперил-то?" — спросите вы, как обычно, не подумав. А то вперил, ответим мы, что каждый год, в декабре мы с друзьями тестируем мониторы. Традиция у нас такая. И если в прошлом году 15-дюймовые дисплеи еще были живы, хотя мы и тогда ими манкировали, то в этом — увы и ах, поголовно вымерли. Как волосатые русские слоны. Кому-то жаль несчастных 15-дюймовых, мы же без тени сомнения на розовощеких лицах из легированной стали констатируем: туда им и дорога. Хватит портить зрение. Даешь 17+ дюймов!

[redacted]прочем, отдельные ветераны еще, конечно, продаются, однако бесперспективность их покупки, кажется, очевидной сегодня всем. Ну, или большинству этих всех. По крайней мере, за последние 12 лет мы не получили ни одного письма с просьбой протестировать 15-дюймовые дисплеи. Зато добрые читатели вовсю теребят нас насчет новых 19-дюймовых моделей. Знаем, помним, продолжение следует... Возможно. Если останется время после испытания десятка мониторов с размером диагонали в 27", только что поступивших в родной издательский дом.

Как мы тестировали

Мониторы подключались к компьютеру с видеоадаптером Matrox Millennium G400 AGP 16 Мбайт.

Субъективно мониторы оценивались с помощью профессиональной тестовой программы Displaymate версии 1.22 (дополнительную информацию о ней можно найти по адресу: http://www.displaymate.com). Утилита содержит огромное количество сложных изображений, способных смутить любой дисплей. К примеру, для выявления муара в Displaymate предусмотрено более дюжины специальных тестов. Способность монитора выводить четкое, легко читаемое изображение (рейтинг "Четкость") оценивалась как на тестовых шаблонах Displaymate, так и на мелких элементах стандартного интерфейса Windows (подписях к иконкам и пунктах меню).

С помощью цветоанализатора Minolta CA 100 CRT Color Analyzer измерялись следующие немаловажные параметры:

1. Температура как наиболее распространенный метод описания белого цвета (соответствует цвету излучения абсолютно черного тела, нагретого до должной температуры; измеряется в Кельвинах). 9300K – стандартная температура белого цвета для большинства мониторов (соответствует обычному освещению в офисе). Белый цвет меньшей температуры отдает в желтизну, а более "теплый" – в синеву.

Температура измерялась в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана.

2. Яркость экрана. Измерялась в центре белого прямоугольника, занимавшего весь экран, и белого прямоугольника на черном фоне, "оккупировавшего" четверть видимой площади кинескопа. Дело в том, что целиком заполненный белым цветом экран, как правило, выглядит темнее белых объектов на черном фоне. Сравнивая яркость двух прямоугольников, мы проверяли способность дисплея изображать объекты одинаково яркими вне зависимости от их размера.

3. Разброс температуры и яркости. Это разница между максимальным и минимальным значением этих параметров по площади экрана (замеры производились в девяти точках). Идеальный монитор обладает нулевым разбросом температуры и яркости. Увы, реальные дисплеи в принципе не могут обеспечить равномерность белого цвета на всей "испытуемой" площади. Максимальная яркость достигается большинством дисплеев в центре экрана.

Сведение мониторов оценивалось с помощью оптического измерителя KLEIN CM 7AG Convergence gauge for color CRT displays. Традиционным способом проверки качества сведения (на глаз) является рассматривание тонких белых линий, либо линий, резко переходящих из одного основного цвета (красного, синего или зеленого) в другой. В первом случае плохое качество будет выражаться в том, что линия будет белой лишь посередине, а по краям получит красный или синий ореол. Во втором – цветные линии не составят одну прямую, а образуют ступенчатую конструкцию, по которой будет так же хорошо заметна суть проблемы. Впрочем, даже если не выводить тестовых рисунков, плохо сведенный монитор всегда неприятен для глаз. Изображение на нем размыто, несколько не того цвета, который ожидался.

Перед всеми тестами устанавливалось значение яркости 50% (на мониторах с заниженной яркостью это значение приходилось увеличивать), контрастности – 100%; мы давали монитору прогреться в течение минимум 30 минут и выполняли функцию размагничивания (degauss) непосредственно перед замерами.

Все мониторы тестировались в разрешении 1024x768 True Color (32 bpp) 85 Гц.

Необходимое замечание: как обычно, испытывались конкретные "единичные" (точнее говоря,

случайные) экземпляры мониторов, так как большинство компаний, чья техника участвовала в тестировании, выдавали дисплеи непосредственно со склада. В силу чего плохие результаты, показанные каким-либо из опробованных нами мониторов, не есть однозначное свидетельство низкого качества ВСЕХ мониторов данной серии.

И еще одно: оценка "муар" в рейтингах, само собой, по смыслу равна словосочетанию "отсутствие муара", и 5-балльная отметка в данном случае означает всего лишь окончательную и бесповоротную победу монитора над этим позорным явлением его действительности.

LG Flatron 795FT Plus	
Цена	$370
Тип ЭЛТ	Плоская с апертурной решеткой
Шаг точки (мм)	0,24
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

3.5

За год, прошедший с последней мониторной .EXE-эпопеи, компания LG успела не только выпустить серию дисплеев с плоской электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ), но и обновить ее. Flatron 795FT Plus – представитель второго поколения дисплеев LG с плоским кинескопом. Он пришел на смену модели 78FT, устаревшей (sic!) менее чем за год.

Монитор порадовал приятным дизайном. Экранное меню управляется шестью сенсорными кнопками, довольно удобными, хотя и требующими некоторого привыкания. Набор настроек довольно широк: помимо стандартных регулировок доступны функции устранения муара и S-образных бочкообразных искажений, а также регулировка чистоты белого цвета. Возможность борьбы с несведением (в меню включен и этот ингредиент) дисплей, увы, не спасла: сведение по краям экрана оставляло желать много лучшего. Огорчила равномерность яркости: правый верхний угол был на 17% темнее центра. Не порадовали и результаты измерений цветовой температуры: левая половина экрана оказалась заметно "теплее" правой, а максимальный разброс составил все те же 17%. При этом Flatron 795FT Plus хорошо справлялся с выводом мелкого текста, однако посредственное сведение не позволило ему пробиться в лидеры.



Hitachi CM643ET	
Цена	$410
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	404
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

4.0

CM643ET – профессиональный 17-дюймовый дисплей с традиционным для Hitachi дизайном.

В субъективных тестах монитор порадовал хорошей четкостью изображения: в центре экрана мелкий текст неплохо читался даже в разрешении 1600x1200. Увы, сведение доставшегося нам экземпляра CM643ET оказалось далеким от идеального. Видимо, именно из-за этого изображение в углах экрана выглядело слегка размазанным. К тому же CM643ET лишен регулировки сведения.



Мы отметили также небольшую нелинейность изображения по горизонтали (круг, нарисованный в правой половине экрана, был слегка растянут по горизонтали). Других грехов за CM643ET обнаружено не было.

Итог. Данный монитор может стать неплохой покупкой, если вам удастся выбрать экземпляр с хорошим сведением.

Mitsubishi Diamond Plus 72	
Цена	$350
Тип ЭЛТ	Апертурная решетка
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	86
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★☆
Муар	★★★★☆

4.5

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ .EXE



Все доставшиеся нам 17-дюймовые дисплеи (за единственным исключением) четко делились на два класса. Мониторы начального уровня поддерживали видеорежимы с частотой строк до 70 кГц, а профессиональные (если этот термин сейчас вообще применим к 17"-дисплеям) модели "понимали" режимы с горизонтальной частотой до 92–97 кГц. Исключением стал лишь Mitsubishi Diamond Plus 72, допускающий режимы с частотой строк до 86 кГц. Как следствие, этот монитор готов работать в разрешениях 1280x1024 и 1600x1200, но с кадровыми частотами не более 81 Гц (чуть меньше рекомендуемых 85) и 69 Гц (немного не дотягивающих до разумного минимума в 75) соответственно. Странный компромисс между ценой и функциональностью...

Кроме самого монитора, стандартных кабелей и руководства пользователя в коробке были обнаружены адаптер для подключения к Macintosh, грубо расцененный нами как милый реверанс в сторону поклонников компании Apple.

Дисплей радует глаз неброским, но стильным дизайном (впрочем, эта оценка, как вы до-

гадываетесь, сугубо субъективна). Органы управления расположены на плавно выдвигающейся панели. Экранное меню содержит широкий спектр настроек геометрических искажений (помимо стандартных функций доступны регулировки трапецеидальных искажений верхней и нижней половины экрана).

Объективные измерения выявили не очень хорошее сведение этого монитора, хотя, как ни странно, на четкости изображения оно сказывалось не так сильно. Стандартные мелкие шрифты интерфейса Windows неплохо читались даже в разрешении 1600x1200. Порадовали результаты измерений равномерности яркости и цветовой температуры: оба параметра варьировались менее чем на 7%. Стоит, правда, отметить завышение температуры белого цвета – выставленные с помощью меню 9300K на поверку оказались 10200K. Хотя, учитывая возможность регулировки температуры в диапазоне 5000–9950K с шагом 50, этой погрешности не стоит уделять особое внимание.

Нам понравился этот монитор. Если вы предпочитаете кинескопы с апертурной решеткой – приглядитесь повнимательней к Mitsubishi Diamond Plus 72.

Nokia 447Pro

3.5

Цена	$600
Тип ЭЛТ	Плоская с апертурной решеткой
Шаг точки (мм)	0,24—0,25
Видимая область (мм)	403
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★
Муар	★★★☆

Nokia 447XPro/A, предшественник 447Pro, как вы помните, в прошлом году был назван нами лучшим 17-дюймовым дисплеем. Данная модель отличается абсолютно плоской ЭЛТ и наличием четырехпортового USB-хаба. Кроме того, вы можете настраивать Nokia 447Pro не только через экранное меню, но и программно, предварительно подключив монитор к шине USB. Находящаяся на прилагаемом к дисплею CD утилита настройки довольно удобна, однако все ее функции дублируются функциями экранного меню.

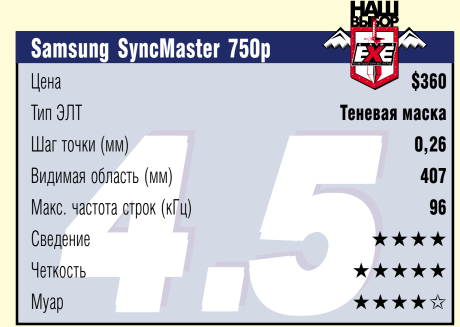
Объективные измерения выявили недостаток яркости (даже на максимуме она недотягивала до нормы). В наличии и проблема значительного падения яркости при полном заполнении экрана белым цветом: так, белый прямоугольник на черном фоне



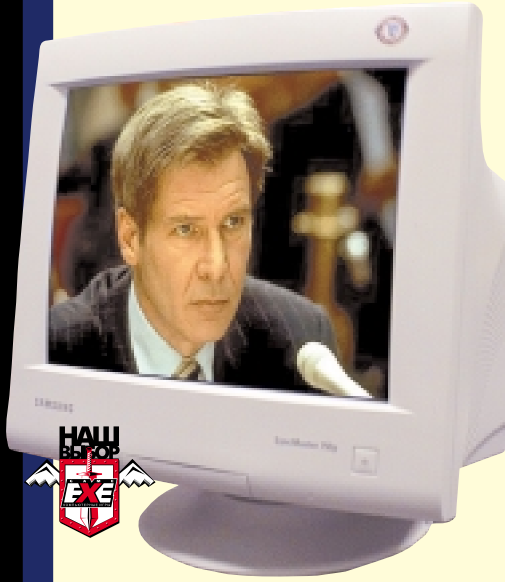
оказался на 55% ярче, чем полностью белый экран. Сведение, к сожалению, нельзя назвать приемлемым. Также была отмечена посредственная четкость изображения, особенно заметная в углах экрана.

В разрешении 1024x768 присутствовал муар. В принципе, это лечится посредством правки на отдельных шаблонах, но – та же проблема возникала и в других разрешениях. Более того, в 1280x1024 сильный муар появлялся практически на всех тестовых изображениях.

Итог. Признаться, мы были разочарованы преемником 447XPro/A. Получив плоскую ЭЛТ, некогда лучший 17"-монитор Nokia потерял сведение и четкость картинки. (Впрочем, не исключено, что нам просто попался несчастливый экземпляр...)



Samsung SyncMaster 750p	4.5
Цена	$360
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	407
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	★★★★
Четкость	★★★★★
Муар	★★★★☆



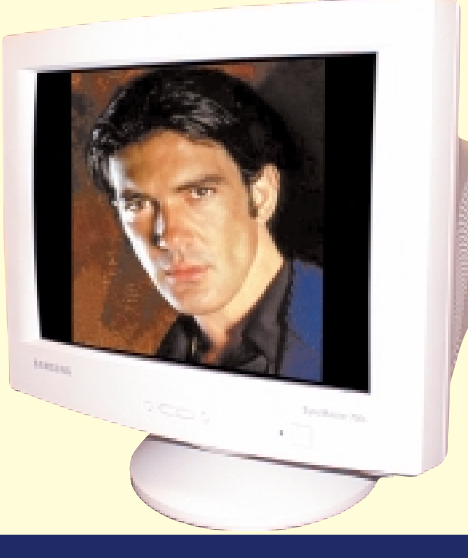
Этот, без сомнения, профессиональный монитор Samsung не знаком с набирающей популярность шиной USB. Зато 750p имеет привлекательную для своего класса цену. К тому же он оснащен BNC-коннекторами, все реже встречающимися в 17-дюймовых дисплеях. Экранное меню 750p поддерживает несколько языков. Не без удовольствия отметим, что среди них есть русский.

Нас восхитила четкость выводимого этим монитором изображения. Даже в сверхвысоком для 17"-дисплея разрешении 1600x1200 мелкие шрифты оставались легко читаемыми. Естественно, этот результат не достижим без хорошего сведения. Интересно, что серьезная фокусировка не привела к появлению сильного муара: в разрешении 1024x768 он был весьма незначителен. В 1280x1024 муар был заметен куда сильнее, однако нам удалось практически полностью побороть этот недуг с помощью регулировок экранного меню (что само по себе достойно уважения, так как у большинства дисплеев других моделей настройки муара попросту неэффективны).

Увы, и этот монитор не обошелся без недостатков. Огорчила заметная нелинейность изображения по горизонтали: квадрат, выведенный у левого края экрана, оказался примерно на 5% шире такого же квадрата, нарисованного с правой стороны. Жаль, что настройки 750p позволяют исправить только вертикальную нелинейность. В играх и офисных приложениях этот порок вряд ли будет заметен, а вот приверженцам CAD'ов при покупке этого дисплея стоит проверить, не выглядят ли круги эллипсами. Кроме того, нас огорчила равномерность яркости: левый нижний угол экрана оказался на 17% темнее центра. Оба этих несовершенства стоили монитору 0,5 балла в итоговом рейтинге, однако лишить SyncMaster 750p абсолютного первого места они не смогли!

Samsung SyncMaster 750s	3.5
Цена	$260
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,27
Видимая область (мм)	408
Макс. частота строк (кГц)	70
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

Младшему "брату" нынешнего лидера достался видеоусилитель попроще и ЭЛТ с бОльшим шагом точки. Зато экранное меню данной модели почти не понесло потерь: в него включены все имеющиеся у 750p настройки, кроме регулировки фокуса.



К сожалению, по качеству изображения 750s значительно отстает от своего более продвинутого соседа по линейке. Прежде всего огорчает явный недостаток яркости – дисплей оказался самым "темным" в тесте. Хорошим сведением этот монитор, увы, также гордиться не может. Заметим, что при субъективных "смотринах" плохое сведение не сильно бросалось в глаза, позволяя монитору заслужить за четкость оценку "4".

Итог. Самый недорогой монитор нынешних испытаний целиком оправдывает свою цену. Обратите на него внимание, если испытываете недостаток в зеленых американских рублях.

NEC E750	3.5
Цена	$425
Тип ЭЛТ	Щелевая маска
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	403
Макс. частота строк (кГц)	92
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★☆



Применив новый укороченный кинескоп Cromaclear, корпорация NEC сумела уместить серьезный 17"-дисплей в корпусе с габаритами, характерными для 15-дюймовых мониторов.

Экранное меню NEC E750 нас несколько озадачило. В нем мы обнаружили новые, далеко не всегда очевидные названия большинства настроек. Так, регулировки горизонтального размера изображения названы здесь "Narrow/Wide", высота картинки задается пунктом "Short/Tall", бочкообразные искажения выправляются опцией "In/Out", их (бочкообразных искажений) ба-

лансировка – “Left/Right”, настройка “Tilt” вовсе не вращает картинку, а борется с параллелограммными недугами, наконец, функция “Align” призвана устранять трапецеидальные искажения. В итоге, ориентироваться в экранном меню у нас получалось только по стилизованным изображениям настроек (благо, таковые имелись).

Тесты выявили у E750 недостаток яркости (даже выставленная на максимум, она примерно на 10% недотягивала до нормы). Замеры сведения, к сожалению, также не дали поводов для оптимизма. Именно несведение по углам помешало E750 получить 4,5 за четкость (в центре экрана мелкий текст читался даже в 1600x1200).

В разрешении 1024x768 муар был незначителен, однако в 1280x1024 он стал хорошо заметен на последовательностях частых вертикальных линий.

Итог. NEC E750 – компактный монитор со все-таки завышенной ценой. Его покупку едва ли можно назвать такой уж большой ошибкой, однако в этом обзоре нетрудно найти дисплеи с куда более привлекательным соотношением “цена/качество”.

ViewSonic PS775 — 4.0

Цена	$410
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	407
Макс. частота строк (кГц)	97
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★☆
Муар	★★★★

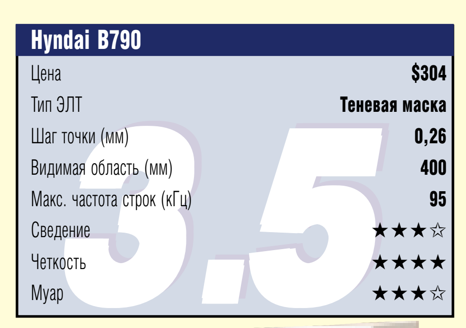


Этот дисплей, как и NEC E750, оснащен укороченной ЭЛТ. Кроме того, в его арсенале есть разъемы BNC и четырехпортовый USB-хаб, однако возможность программной настройки через USB не предусмотрена.

Измерения яркости преподнесли неприятный сюрприз: правый нижний угол экрана был на 20% темнее центра. Это худший результат среди всех протестированных нами 17"-дисплеев. Сведение попавшего к нам PS775, увы, нельзя назвать идеальным. Тем не менее, четкость изображения оставалась неплохой – легкая “размытость” картинки проявлялась лишь в сверхмогучем разрешении 1600x1200.

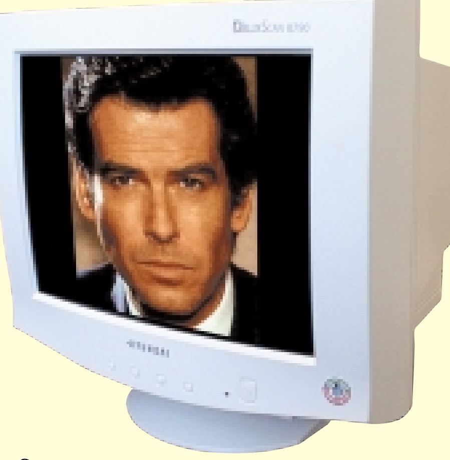
В разрешении 1024x768 был заметен незначительный муар. Попытки его исправить привели к дрожанию картинки на некоторых тестовых изображениях. В разрешении 1280x1024 муар практически отсутствовал.

Итог. ViewSonic PS775 оказался лучшим малогабаритным 17-дюймовым монитором из всех протестированных. На него стоит обратить внимание тем пользователям, которые ищут качественный монитор, занимающий на столе минимум места.



Hyndai B790	
Цена	$304
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	400
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★
Муар	★★★☆

3.5



Среди дисплеев с мощным видеоусилителем (поддерживающим видеорежимы с частотой строк более 70 кГц) Hyndai B790 оказался самым недорогим. Формально принадлежа к категории профессиональных 17"-мониторов, он, однако, продается по цене дисплеев начального уровня.

К сожалению, кроме предельно низкой цены монитор "отличился" рекордно малыми размерами видимой области экрана (400 мм). У большинства 17-дюймовых дисплеев этот параметр равен примерно 16", или 406 мм. "Съеденные" 6 мм – весьма значительная и отнюдь не лишняя площадь.

Регулировка яркости удивила непредсказуемостью. Увеличивая этот параметр экранного меню, мы обнаружили, что реальная яркость экрана возрастает скачкообразно. Максимальной яркости удалось добиться при настройке 86% (а не 100%!).

Монитор сохранял достойную четкость изображения даже в 1600x1200, однако на тонких диагональных линиях был хорошо заметен алиазинг (линия шла не прямо, а "лестницей"). Этот эффект негативно сказывался на читаемости мелкого текста (буквы получали "острые углы" и пробелы).

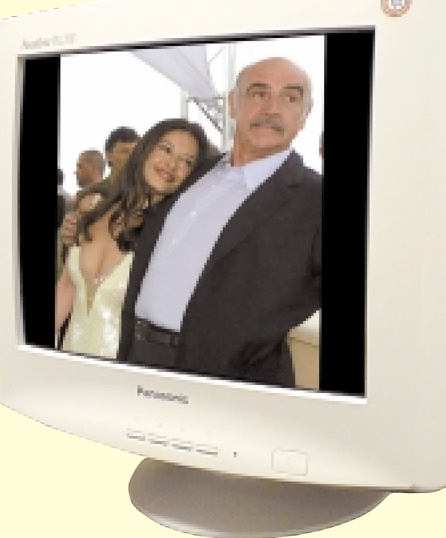
В разрешении 1024x768 муар почти отсутствовал, однако в 1280x1024 этот неприятный эффект возникал на всех последовательностях вертикальных линий.

Итог. Hyndai B790 подойдет тем, кто ищет предельно дешевый 17"-монитор, способный жить и работать в высоких разрешениях. Но перед покупкой задумайтесь, стоит ли рассматривать Windows в 1280x1024 на скромной диагонали в 400 миллиметров? Если вы ищите новый дисплей для игр – обратите внимание на модель с большей площадью экрана.

Panasonic PanaSync SL75	
Цена	$300
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,27
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	70
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★☆
Муар	★★★☆

3.5

Еще один представитель семейства мониторов с укороченным кинескопом. Судя по цене и характеристикам видно, что он



призван сохранять место на столе секретарши, нежели пыхтеть дома, будучи подключенным к мощной игровой станции. Имея, пожалуй, самое простойное сведение среди мониторов своего класса, он, впрочем, продемонстрировал плохую читаемость текста, чем заслужил невысокий соответствующий балл. Усугубили картину муар (регулировки есть, но, как и в большинстве случаев, они слабо помогают) и неравномерность яркости и температуры белого цвета. Монитор стоит похвалить за приятный внешний вид и небольшие габариты.

Итог. Нам думается, что Panasonic SL75 – монитор для тех, кто стремится максимально сэкономить и деньги, и место на рабочем столе.

Belinea 10 30 10	
Цена	$265
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,27
Видимая область (мм)	403
Макс. частота строк (кГц)	70
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

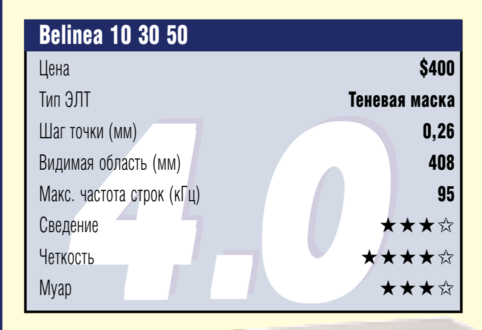
3.5



10 30 10 – младшая модель семейства мониторов Belinea. Согласно субординации, она имеет худшие частотные характеристики, а ее экранное меню предлагает настройки только базовых (самых необходимых) параметров. Подобно старшему брату 10 30 50, этот дисплей мог бы быть твердым "четверочником", но... не судьба, слишком много недостатков.

Уже первые тесты 10 30 10 показали плохое сведение, понизившее читаемость текста до среднего уровня. На том же уровне находились равномерность яркости и цветовой температуры. Однако изображение на мониторе было темновато, а яркость регулировалась в малом диапазоне. Наконец, мы отметили значительное расширение изображения на ярких областях (этот недостаток позволили выявить тесты с мигающим белым прямоугольником на черном фоне).

Belinea 10 30 10 производит впечатление 15"-дисплея с 17-дюймовым кинескопом (признаемся, подобное чувство посещало нас и при знакомстве с некоторыми другими мониторами). Впрочем, если вам нужен предельно недорогой дисплей для работы и игр в низких разрешениях (не выше 1024x768), можно остановится и на этой модели.



Belinea 10 30 50	4.0
Цена	$400
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	408
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★☆
Муар	★★★☆



Этот монитор покорил нас уверенным прохождением почти всех тестов. Недостатки не бросались в глаза, хотя при досмотре "с пристрастием" они все же выявились. Несколько подкачали сведение и муар. Стоит отметить, что несведение заметно не так сильно, как о том говорили цифры беспристрастных замеров, поэтому читаемость текста мы оценили достаточно высоко.

Муар проявлялся практически лишь в разрешении 1024x768, зато сразу на всех тестовых изображениях. Предназначенные для борьбы с недугом настройки были, увы, бессильны (впрочем, эта особенность регулировок муара давно стала общим местом – за редкими исключениями). В разрешении 1280x1024 муар был весьма незначителен. Если вы собираетесь работать в 1280x1024, данный монитор, несомненно, подойдет в качестве серьезной рабочей лошадки.

Равномерность цветовой температуры достойна похвалы и честно соответствует выставленным в меню 9300K, а вот яркость на площади экрана имеет значительный разброс.

В целом, данная модель произвела на нас лучшее впечатление, нежели Belinea 10 30 70. Поклонникам классической теневой маски при выборе нового монитора стоит добавить Belinea 10 30 50 в список кандидатов. Хотя стоимость этого дисплея, на наш взгляд, все-таки несколько завышена...

Belinea 10 30 70	3.5
Цена	$420
Тип ЭЛТ	Апертурная решетка
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	407
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★☆

Фирма Belinea позиционирует данную модель как лидера линейки своих 17"-дисплеев. Сделанный на базе кинескопа DiamondTron и имеющий "продвинутые" настройки (в экранном меню доступны ре-



гулировки сведения по обеим осям и искажений углов в верхней и нижней областях экрана), он производит впечатление профессионального аппарата. Однако множество недочетов не позволили ему обойти середняка Belinea 10 30 50. Сильное несведение (ставшее, к сожалению, нормой для многих "тронов") еще не самый серьезный недостаток этого дисплея, если сделать скидку на хорошую читаемость текста по всей поверхности экрана. Замеры цветовой температуры показали, что монитор откровенно "холоден" (температура в центре составила 8300K вместо требуемых 9300) и имеет к тому же один из самых больших разбросов температуры по площади экрана.

Нелинейность геометрического поля заметна на глаз (к примеру, круги по всем четырем углам превращаются даже не в эллипсы, а в некие овалы), причем 10 30 70 был единственным монито-

ром со столь ярко выраженными огрехами геометрии. В остальных тестах дисплей ничем не выделялся. Порадовало разве что полное отсутствие муара в разрешении 1024x768 и его (муара) слабость в 1280x1024.

CTX VL710ST — 3.5

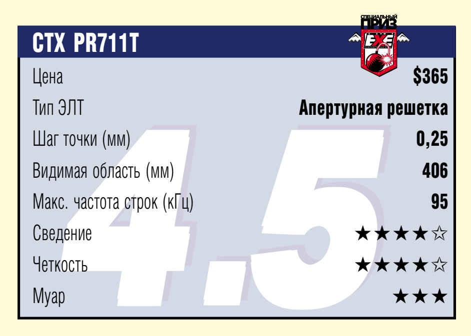
Цена	$355
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	408
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★
Муар	★★★☆



Еще один представитель семейства "коротких" дисплеев, призванных экономить место на столах рабоче-крестьянского люда. Довольно удобное меню позволяет регулировать необходимый минимум настроек и бороться с муаром. Впрочем, дополнительная регулировка монитору не помогла. Муар присутствовал на большом числе тестовых изображений, а исправить столь сильные его проявления, не нанося серьезного ущерба качеству картинки, чаще всего невозможно.

Посредственное сведение ухудшило читаемость мелкого текста, снизив заодно и рейтинг четкости. Мы с сожалением констатировали также весьма серьезную неравномерность яркости (еще хуже с равномерностью яркости обстояли дела лишь у ViewSonic PS775) и несоответствие цветовой температуры требуемым 9300 кельвинам. Кроме того, монитор "отличился" сильной нелинейностью по горизонтали.

Вердикт, увы, неутешителен: место VL710ST на столах секретарш. При этом экзотическим дизайном он тоже как бы не выделяется, а значит, цену свою оправдывает слабо. Встроенный четырехпортовый USB-хаб вряд ли может стать утешением.



CTX PR711T — 4.5

Цена	$365
Тип ЭЛТ	Апертурная решетка
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★★☆
Четкость	★★★★☆
Муар	★★★

Мало отличаясь от укороченного собрата в цене, PR711T является одним из самых удачных продуктов современного капиталистического мониторостроения. Лучшее сведение (стоит особо отметить, что по красной компоненте несведение полностью (!) отсутствовало) и отличная читаемость текста вкупе с отсутствием нелинейности и расширения изображения на ярких областях просто не позволили нам оставить этот монитор без приза.

А теперь перечислим минусы, помешавшие PR711T выбиться в абсолютные лидеры (в первую тройку он, несомненно, вошел).

Во-первых, наличие муара в разрешении 1280x1024 на всех вертикальных и шахматных шаблонах (в 1024x768 легкий муар присутствует только на одном шаблоне из вертикальных линий). Во-вторых, завышенная цветовая температура вместе с довольно большой ее неравномерностью. Так, левый нижний



угол побывавшего у нас PR711T отливал веселой синевой. Размагничивание (degauss) не помогало. Наконец, геометрию портило незначительное вертикальное трапецеидальное искажение (высота изображения у левого края экрана оказалась больше, чем у правого).

Отметим, что яркость на всей поверхности экрана имела очень малые вариации (меньший разброс по яркости был всего у двух мониторов: у Mitsubishi Diamond Plus 72 (прямой конкурент) и EIZO FlexScan T57S).

Экранное меню PR711T хорошо продумано и довольно удобно. Недоумение, однако, вызвала назначенная на кнопку "Exit" функция переключения между входами D-Sub и BNC. Заметим, что видеокабель неразлучен с этим дисплеем (поскольку намертво в него впаян), а вход BNC отсутствует у PR711T как таковой. Тем не менее, ощутив нажатие на кнопку "Exit" вне экранного меню, монитор честно пытался переключиться на виртуальный BNC-вход, но, не обнаружив на нем сигнала, бодро рапортовал об этом, возвращаясь к трансляции с единственного кабеля.

Вердикт: монитор целиком оправдывает вложенные в него средства. Любителям посидеть за апертурной решеткой стоит обратить серьезное внимание на этот дисплей.

CTX PR711F — 3.5

Цена	$405
Тип ЭЛТ	Плоская с апертурной решеткой
Шаг точки (мм)	0,24 — 0,25
Видимая область (мм)	404
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★
Четкость	★★★☆
Муар	★★★☆

CTX PR711F – один из четырех "плоских" мониторов, представленных в нашем обзоре. К сожалению, с удачливым CTX PR711T его роднит, пожалуй, только внешний вид. Как правило, дисплеи с плоским кинескопом сведены не слишком хорошо. Этот монитор, увы, не стал исключением. Читаемость текста тоже оставляет желать лучшего: изображение в углах экрана становится размытым уже в разрешении 1024x768. Геометрические искажения в виде неисправимых (что естественно) вертикальной бочки и вертикальной трапеции, сильное изменение яркости по полю экрана и самая низкая температура в тесте (8130K при требуемых 9300) также не добавляют баллов в общий рейтинг этой модели. Муар наблюдается в 1280x1024 на вертикальных линиях и шахматных шаблонах, а в 1024x768 на единственном и очень редко встречающемся шаблоне.



Характерно, что несмотря на наличие BNC-входа, переключатель между D-sub и BNC на передней панели PR711F не предусмотрен (напомним, что у PR711T такая кнопка имеется, будучи, правда, абсолютно бесполезной).

В общем, от фирмы, сделавшей удачную модель PR711T, можно было ожидать и большего. Жаль, не судьба. Зато у вас есть шанс найти более качественный монитор с плоским кинескопом. От других производителей.

ADI MicroScan GT56

Цена	$410
Тип ЭЛТ	Апертурная решетка
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★★
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

4.0

Серьезный монитор с впечатляющими характеристиками видеотракта (единственный дисплей в этом обзоре, способный работать в разрешении 1600x1200 с кадровой частотой 80 Гц). К его достоинствам следует отнести хорошую читаемость текста (как в разрешении 1024x768, так и в 1280x1024) и неплохое сведение. Правда, раздражает не слишком удобное экранное меню, имеющее к тому же ощутимую задержку с появлением на экране после нажатия на кнопку вызова. Яркость у GT56 заметно ниже средней, поэтому измерения пришлось проводить увеличив ее до максимума. Обнаружив слабый муар, мы попытались убрать его, однако выяснили, что соответствующие регулировки имеют большую дискретность и практически бесполезны.

При измерении максимальных кадровых частот за монитором была замечена одна странность: на частотах кадровой развертки от 85 до 89 Гц в разрешении 1280x1024 четные строки изображения были почему-то смещены относительно нечетных. Ни о какой хорошей четкости в этих режимах речи, естественно, быть не могло. Причины столь странного эффекта так и осталось для нас загад-



	габариты	вес	Hf/Vf	полоса пропускания	размер точки	измеренная видимая область	TCO	тип ЭЛТ	1600x1200	1280x1024	1024x768	BNC	колонки/микр	управление по USB
ADI MicroScan GT56	439x441x441	21	30-95/50-160	202,5	0,25	406	99	АР	80	94	124	-	-/+	-
Belinea 10 30 10	408x420x426	17.0	30-70/50-120	110	0.27	403	99	ТМ	-	66	87	-	-	-
Belinea 10 30 50	420x428x452	18,1	30-95/50-160	150	0,26	408	99	ТМ	77	89	120	-	-	-
Belinea 10 30 70	420x442x440	20,5	30-95/50-160	160	0,25	407	99	АР	78	91	120	+	-	-
CTX PR711F			30-95/50-160		0,24	404	99	ПАР	77	89	119	+	-	-
CTX PR711T	418x464x446,5		30-95/50-160	135	0,25	406	95	ПАР	77	89	119	-	-	-
CTX VL710ST	406x424x395		30-95/50-160		0,26	408	95	ТМ	76	88	117	-	-	+
EIZO FlexScan T57S	410x413x439	21	30-92/50-160	180	0,25	404	95	АР	74	86	114	+	-	-
Hitachi CM643ET	412x402x413,5	17	31-95/50-130		0,26	404	95	ТМ	78	91	120	-	-	-
Hyndai B790	422x410x392	16,5	30-95/50-150	202,5	0,26	400	95	ТМ	77	90	120	-	-	-
LG 795FT Plus	435.5x455.5x466	21	30-96/50-160	203	0,24	406	99	ПАР	77	89	120	-	-	+
Mitsubishi Diamond Plus 72	410x406x425	22	30-86/50-130		0,25	406	95	АР	69	81	107		-	-
NEC E750	403x422x380	18	31-92/55-160		0,25	403	99	ЩМ	74	86	114	-	-	-
Nokia 447Pro	433x432x441	19	30-96/50-160	160	0,24-0,25	403	99	ПАР	77	90	120	-	+/+	+
Panasonic SL75	409x413x382	16,2	30-70/50-180	108	0,27	406	95	ТМ	-	66	88	-	-	-
Samsung 750p	415x430x438	17,7	30-96/50-160		0,26	407	99	ТМ	78	91	122	+	-	-
Samsung 750s	412x415,5x420	15	30-70/50-150		0,27	408	99	ТМ	-	68	89	-	-	-
Scott 795C			30-96/50-150	203	0,25	400	95	ЩМ	77	89	118	-	-	-
Smile CA8719SL	415x430x385	17,5	30-95/50-160		0,25	406	95	ТМ	76	88	117	+	-/+	+
Sony CPD-G200	404x413,5x419,5	20	30-96/48-120		0,24-0,25	404	99	ПАР	77	96	120	-	-	-
ViewSonic PS775	410x434x385	18,5	30-97/50-180		0,25	407	95	ТМ	79	91	122	-	-	-

кой. Во всех остальных тестах GT56 сюрпризов не преподносил. Заслуживает упоминания очень хорошая равномерность цветовой температуры (разброс менее 5%). Равномерность яркости была не так хороша, но в первую десятку по этому показателю монитор попадает.

Имеющиеся регулировки нелинейности со своей задачей справляются исправно, сводя все геометрические искажения подобного рода практически к нулю.

Мы рекомендуем обратить внимание на ADI MicroScan GT56 при выборе нового монитора. Кстати, этот дисплей оборудован встроенным микрофоном, а опционально к нему прилагаются колонки.

EIZO FlexScan T57S

Цена	$825
Тип ЭЛТ	Апертурная решетка
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	404
Макс. частота строк (кГц)	92
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★
Муар	★★★★

4.0



EIZO FlexScan T57S был единственным монитором в тесте, имеющим в комплекте BNC-кабель и специальный платочек для протирки экрана.

К достоинствам этого дисплея стоит отнести высокую стабильность яркости на всей площади экрана (по этому показателю с ним может конкурировать лишь Mitsubishi Diamond Plus 72). Вместе с тем, он имеет наибольшее отклонение цветовой температуры от требуемых 9300К и значительную ее неравномерность. Монитор явно "горяч", поэтому изображение сильно отдает в синеву.

В остальных тестах дисплей выглядел крепким середняком: сведение было чуть лучше среднего, читаемость – твердая "4", муар в 1024х768 полностью отсутствовал, правда, в 1280х1024 он возникал на большом числе шаблонов и не устранялся никакими регулировками.

В этом мониторе смущает лишь цена. За такие деньги можно купить весьма приличный 19- или недорогой 21-дюймовый дисплей.

Scott 795C

Цена	$400
Тип ЭЛТ	Щелевая маска
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	406
Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	★★★
Четкость	★★★
Муар	★★★★

3.0

В Scott 795C использован нечасто встречающийся кинескоп NEC Cromaclear. К сожалению, нам не очень понравился этот монитор. Впрочем, обо всем по порядку.

ПАР – плоская ЭЛТ с апертурной решеткой, АР – апертурная решетка, ТМ – теневая маска, ЩМ – щелевая маска, в/г – вертикаль/горизонталь

USB Hub (число портов)	ярк/контр (цифра/аналог)	переключатель BNS/D-sub	размер	центр	масштаб	параллелограмм	трапеция	вращение	бочка	балансировка	линейность в/г	муар в/г	фокус в/г	сведение	регулировка углов верх/низ	балансировка углов верх/низ	spin centr/curv	предустановки температуры	положение меню	русское меню
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	+/+	+/+	-	+	+	-	-	5500,6500,9300	-	-
-	ц	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-/+	-	-	-	-	-	6500, 9300	+	-
-	ц	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	-	-	-	6500, 9300	-	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	+	+/+	-	-	5500,6500,7100,9300,11500	+	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	+	-	-	-	6500,7500,9300	-	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	+	-	-	-	5000,6500,7500,9300	+	-
4	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	-	-	-	5000,6500,7500,9300	+	-
-	ц	+	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	+	-	-	-	4000-10000 с шагом 500, плюс 9300	+	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	6500, 9300	-	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	-	-	-	6500, 9300	+	-
4	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+/+	-	+	-	-	+/+	6500, 9300	+	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	+/+	-	-	5000-9950 с шагом 50	-	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	+/-	-	-	+	-	-	-	6500, 9300	-	-
4	а	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	-	-	-	-	5000,6000,6500,7000,8000,9300,1000	+	-
-	ц	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	+	-	-	5000,6500,7500,9300	+	-
-	а	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+/-	+/+	+/+	-	-	-	-	5000,6500,9300	+	+
-	ц	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+/-	+/+	-	-	-	-	-	6500, 9300	-	+
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	+/-	-	-	-	-	-	-	7500,9300	+	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+/+	+/-	-	+/+	-	-	5500,6500,9300	+	-
-	ц	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-/+	-	+	-	-	-	5000,9300	+	+
4	ц	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+/+	-	-	+	-	-	5000,6500,7500,9300	+	-



Прежде всего мы отметили весьма серьезное несведение (кстати, этим же недугом болеет и второй монитор на трубке Cromaclear – NEC E750). Следствием была почти никакая читаемость текста, усугубленная явной нечеткостью изображения (заметной, кстати, не только на тестовых изображениях, но и в “нормальных условиях”). Судя по всему, нам достался монитор с хромающей фокусировкой. Трудно было не заметить явное увеличение размеров изображения в областях с высокой яркостью (в тесте с мигающими белыми прямоугольниками этот эффект проявляется в совершенно невообразимом дерганье краев изображения). Как ни странно, муар у 795C также имелся (для мониторов с хорошей фокусировкой это форменный бич). В разрешении 1280x1024 вместо муара наблюдалось окрашивание в розовый цвет узоров из тонких вертикальных белых линий.

Мы также отметили вертикальное бочкообразное искажение, усугубленное вертикальной трапецией (правый верхний угол уходил вверх больше чем на 1 мм).

Отдельного упоминания заслуживает и экранное меню. Оно не слишком удобно, к тому же в меню корректировки цветовой температуры все настройки перепутаны: пункт, выбирающий 6500K, на самом деле устанавливает 9300K, а отвечающий за 9300K пункт не выбирается вообще.

Кроме того, Scott 795C оказался вторым по “темноте”, поэтому мы измеряли равномерность температуры и яркости, выставив последнюю на максимум. По этим двум показателям дисплей также не продемонстрировал ничего выдающегося.

В результате, монитор заслуженно получает свой низкий балл. Больше нам добавить нечего.

Smile CA8719SL

3.5

Цена	**$420**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**406**
Макс. частота строк (кГц)	**95**
Сведение	★★★☆
Четкость	★★★★☆
Муар	★★★☆



В прошлогоднем тестировании мониторы этой фирмы "отличились" далеко не блестящими показателями. CA8719SL выглядит существенно лучше, хотя кое-что новая модель унаследовала от предшественников...

Доставшийся нам Smile CA8719SL продемонстрировал отнюдь не выдающееся сведение (ровная середина, если рассматривать абсолютные цифровые показатели по всем мониторам). За читаемость текста монитор получил заслуженно высокий бал.

Далее, этот монитор оказался одним из самых "темных" в тесте, поэтому все измерения пришлось проводить, установив яркость на максимум. Стоит отметить, что расположенный в центре экрана одинокий белый квадрат оказался более чем на 50% ярче центра равномерного белого поля. Зато CA8719SL имел хорошую равномерность цветовой температуры. Геометрия изображения не вызвала у нас особых нареканий, если не считать легкую нелинейность по вертикали в правой части экрана.

Муар в разрешении 1024x768 был незначителен, зато в 1280x1024 присутствовал практически на всех последовательностях тонких вертикальных линий.

Обратимся к главной особенности мониторов Smile – их экранному меню. Как и в прошлом году, нам пришлось настраивать все параметры вслепую. То есть мы, конечно, видели, что именно регулировали, однако насколько мы изменяли любую настройку, оставалось тайной. Монитор сообщал лишь сведения о достижении максимального/минимального значения настраиваемого параметра. Заглянув в руководство пользователя, мы удивились, увидев на иллюстрации экранного меню полоску и цифры, указывающие значение регулируемого параметра. В реальном меню эти элементы отсутствовали. Впоследствии нам сообщили, что значения настраиваемого параметра отображаются в меню одним цветом фона и потому незаметны. Оказывается, в этом нет ничего страшного, так как меню перепрограммируется, и эту ошибку (годичной, заметим, давности!) можно исправить. Можем лишь посочувствовать владельцам мониторов Smile, поскольку кем, где и как перепрограммируется экранное меню, мы не знаем.

Конфигурационная утилита, работающая через USB, конечно, может избавить вас от общения с дружелюбным меню. Однако что делать тем, кто избегает Windows 9x? Склонность этого монитора при превышении допустимых частот молча погружаться в сон, не выдавая никаких намеков на причины такого поведения, уже не вызывает удивления. Эргономика Smile, к сожалению, осталась на уровне каменного (мониторного, конечно) века.

И последнее замечание. Неплохой в общем и целом монитор, Smile CA8719SL, на наш взгляд, не очень-то дешев...

Sony CPD–G200 — 4.0

Цена	**$480**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,24—0,25**
Видимая область (мм)	**404**
Макс. частота строк (кГц)	**96**
Сведение	★★★★☆
Четкость	★★★★
Муар	★★★☆

Весьма и весьма достойный монитор. Один из четырех виденных нами в этот раз дисплеев с плоским кинескопом, имеющий, вопреки ожиданиям, замечательное сведение. Поспорить по сведению с ним может только CTX PR711T. Однако читаемость текста у CPD-G200 находилась не на самом высоком уровне: впечатление портила некоторая размытость изображения в центре экрана.

В 1280x1024 наблюдался сильный муар, но в 1024x768 он возникал только на последовательностях тонких вертикальных линий.

Несомненное достоинство монитора – близость цветовой температуры в центре экрана к установленным 9300K, однако равномерность как температуры, так и яркости далека от идеала и просто чуть лучше среднего уровня.

Из недостатков следует отметить наличие светлого ореола, возникающего в разрешении 1600x1200 после темных объектов, вертикальной трапеции (левая сторона больше правой) и нелинейности изображения по горизонтали.

Удивило наличие на мониторе D-Sub-входа (не BNC, а именно обычного D-Sub), дополняющего стандартный впаянный видеокабель, и переключателя на передней панели, позволяющего выбрать один из двух входов. Трудно определить истинные причины столь экзотической конфигурации, хотя проверять состояние стоящего рядом второго компьютера с таким монитором довольно удобно.

Экранное меню CPD-G200 стоит отдельного упоминания. Это один из трех мониторов, имеющих меню на русском языке. Более того, предусмотрена встроенная система помощи, дающая ответы на часто возникающие вопросы пользователей (или вопросы часто возникающих пользователей?).

В общем, Sony CPD-G200 оказался лучшим 17-дюймовым монитором с плоским кинескопом среди всех протестированных нами. Стоит ли платить за него без малого 500 долларов? Решать вам. Иных достойных 17"-дисплеев с плоским кинескопом мы пока, увы, не встречали.



Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования мониторы:

Концерн "Белый Ветер — DVM" 269–1776
Представительство Samsung Electronics 797–2400
DVM Group 958–6070
Представительство Panasonic 258–4205
Viteks Trade 938–2992
Представительство MAS Elektronikhandls 162–6523
Представительство Nokia 795–0500
Citilink 742–6555
Представительство Sony 258–7667
Представительство Zulauf International 253–1507
Tersys 230–6057
Marvel 745–8008
"Русский стиль" 797–5775
Erimex 285–0634
NT 755–5824

Отдельная благодарность компаниям IPLabs (728–4101) за Matrox Millennium G400, "В–Сервис" (745–8465) за техническое содействие и помощь в организации тестирования и корпорации DisplayMate Technologies (www.displaymate.com) за тестовую утилиту DislayMate.